《'98增刊》空前100,000元大抽奖



E3展现场直击续报
中国电玩榜
（特稿）孩子们的游戏
　　　　游戏的批评
（科普园地）论游戏制式的统一
（格斗天书）《'97 KOF》连续技完结篇
　　　　　　《月华剑士》连续技
（天堂任鸟飞）《阿蕾莎3》(GB)

（次世代天空）《D之食卓2》(DC)
《樱大战2》(SS)
《生物危机2》(PS)
《燃烧战车·团结》(PS)
《S·RPG工具》(PS)

1998
GAME风景线
8

电子游戏软件

108面彩页，88面黑白，98年《增刊》再度挟威生猛出击

100,000元重奖竞猜

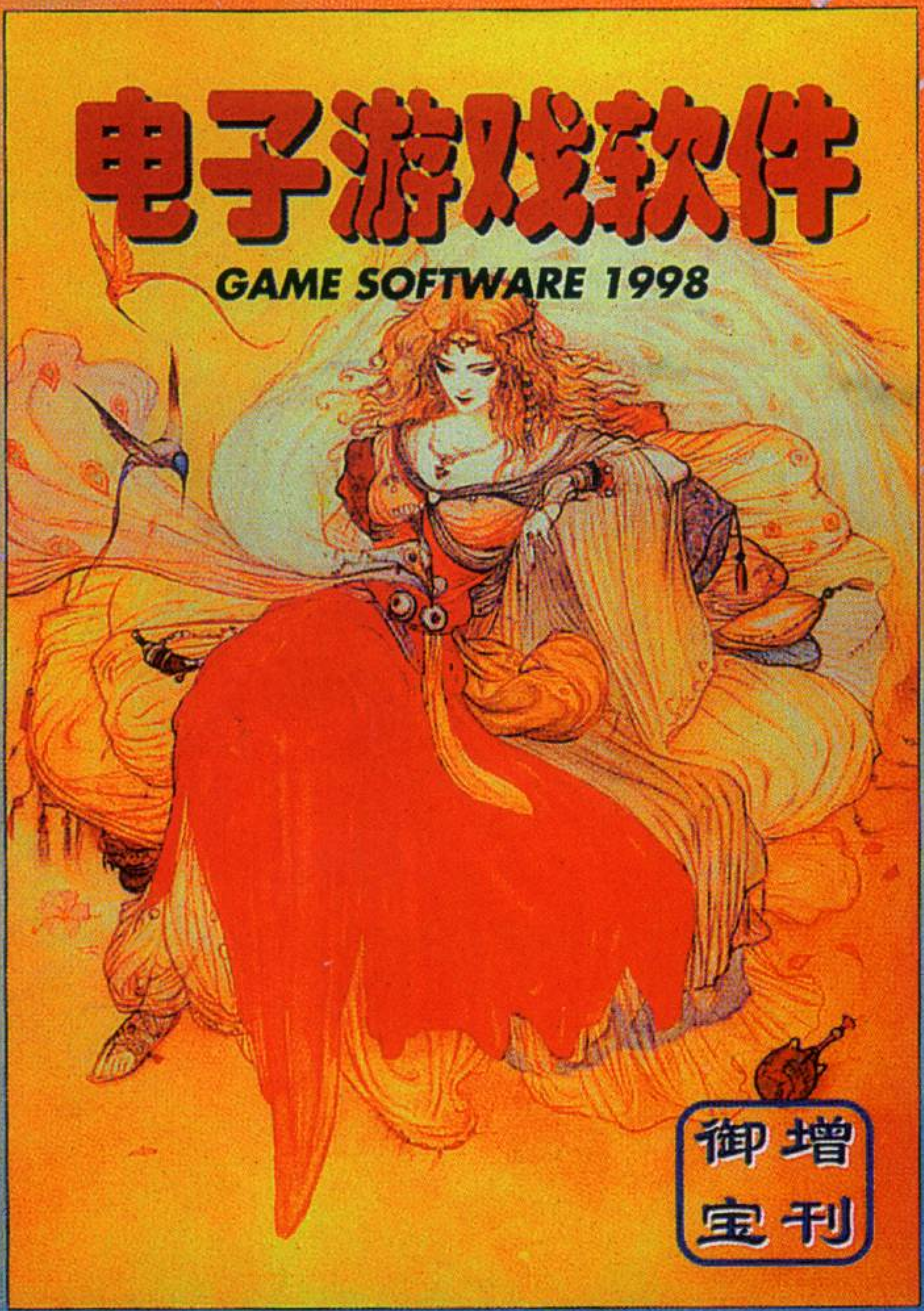
超过1000名获奖者，读书竞赛双重乐趣 !!（详细内容见本期黑白广告）

不变的承诺，全书无广告！！

98年8月下旬出版

定价 24.50元

（邮购另加1元）



读者对象 电玩爱好者

一年一度人相会
今年花比去年红

内　容

江山代有才人出—陪伴我们成长的家伙们
N、G首领角色列传
《饿狼》系列第七弹完全体搜查令
游戏角色设计名鉴
业界内幕特报
谁是第一名牌—厂家吉祥物比评
跃进的游戏技术
《侍魂》四作 比较
《樱大战2》小说
彩京历代射击游戏设定资料
索尼克之父—中裕司传奇
漫画、动画、游戏垃圾收容站
《太空战士》系列回顾与浅研
游戏周边产品（续）
海内存知己—通信对战
电玩世纪大预言
动作射击游戏10年～再回首
……

全书彩页108面，105克进口铜版纸，黑白88面，70克胶版平印胶装，封面250克超重进口铜版纸复膜。邮购每本请另加挂号费1元，邮费免取。

《电子游戏软件》杂志社编著

版权完全拥有，未经同意，内容不得随意转载！

98·8期(总第49期)目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……3

特稿

孩子们的游戏……14
游戏的批评……46

次世代天空

D之食卓2(DC)……18
樱大战2(SS)……22
幻想水浒传＋KONAMI剧场终结版(SS)……25
怪物叠叠乐(SS)……26
S·RPG工具(PS、SS)……49
燃烧战车·团结(PS)……50
生物危机2(PS)……52
寄生前夜(PS)……54

天堂任鸟飞

阿蕾莎3(GB)……27

街机仔

哈雷·戴维森与洛城骑士……56
化解危机Ⅱ……57
《梦游美国》驾驶技术提高班……58

科普园地

论游戏制式的统一……41
土星JVC解码器……44
土星加速卡解惑特集……45

格斗天书

霸王塾——《月华剑士》连续技……37
——《'97KOF》连续技完结篇……40

目录

秘技天地

秘技偏方 ……………………………………………………67

蓦然回首

人间五十年二十五——信长战国情势谈……………………70

游戏点评

GAME BAR ……………………………………………………77

闯关族的家

闯关族的家 …………………………………………………71
龙哥热线 ……………………………………………………76
大墙画廊 ……………………………………………………74

彩版目录

封面： 樱大战
封底： 《都市流行 COOL》
封三： 《梦游美国 2》(ARC)
插 1： 乱舞势力 VOL.14 之《SAMURAI SPIRITS2 阿修罗斩魔传》
插 2、3： 《RB 饿狼传说 特别版·支配精神》(PS)
插 4、5： 乱舞势力特别版之缱绻作品 6 号
插 6、7： 大墙画廊 彩版 VOL.19—誓言
插 8、9： 插页《心跳纪念品》
插 12—15：《最终幻想Ⅷ》(PS)
插 16： 张健画稿之《城市猎人》

邮购信息

★《'96 下半年合订本》 ·每本 29 元
★《97 增刊》(数量有限，邮购从速) ·每本 24 元
★《格斗天书·3D 版》 ·每本 25 元
★《都市流行·COOL》 ·每本 25.99 元
★《GAME BOY 特辑》 ·每本 15 元
★《'98 上半年合订本》(随书赠 4 开招贴一张) ·每本 29 元
★《'98 增刊》 ·每本 25.50 元

(以上价格含挂号费 1 元，邮费免取)

97 年杂志全部售完。
★98 年杂志每本 6.40 元(邮费免取)。
注意：98 年第 2、3、4 期杂志已售完。

出版简报：

『都市流行』(COOL)和『GAME BOY 特辑』已于七月初面市，人气充沛。『98 增刊』绝定 8 月 22 日上市发行。『98 年上半年合订本』9 月初面市。

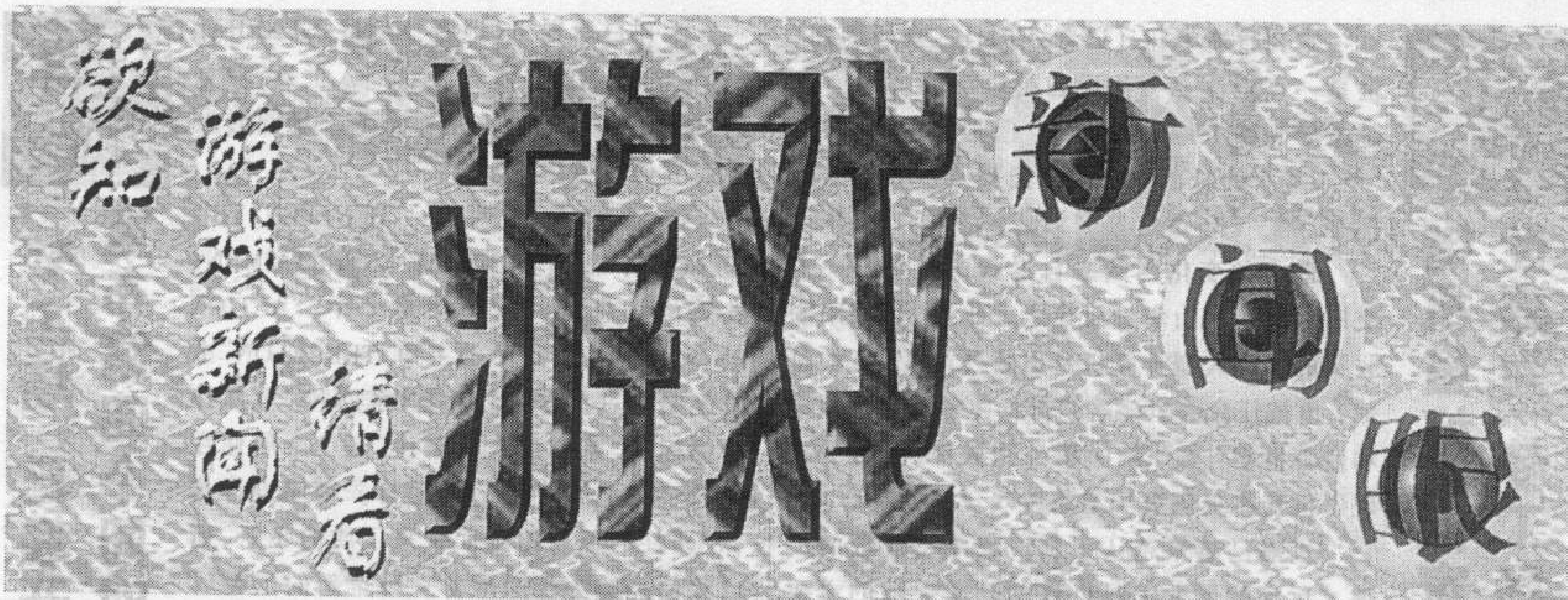
辛苦了一学年，暑期读一本自己喜欢的书，算是对得起自己吧！

购书大派送

凡在杂志社邮购图书的读者可免费获赠《大墙读本》一本。汇款时请注明所选读本："龙"(龙哥热线)、"秘"(秘技宝典)、"三"(三栖人)即可。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱" 收款人：发行部 邮编：100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。



特报 SCOOP

“梦工场”爆出惊人内幕 玩家指责世嘉设局

本刊日本专讯（记者：KEN） 世嘉“梦工场”的正式发表无疑唤起了世嘉和土星拥护者的信心，新主机超强的性能也在对人们暗示着一个全新的电玩世界将要到来。然而就正在这样一个玩家们热血沸腾的时刻，却爆出了一个对梦工场来说几乎是致命打击的内幕：“梦工场”并非128位元主机——甚至连64位元也不是，它只是又一台32位元的游戏机！

首先提出这一怀疑论点的是港台方面的一个N64网页。该网页在分析了世嘉极其盟友所公布的资料之后，以缜密的逻辑分析提出了以上的论断。撰稿人表示，世嘉一直在混淆玩家的视听，以主处理器的图形处理能力来掩盖CPU的位元数，也从未正式承认过梦工场为128位元主机。根据日立提供的数据，SH－4也绝无可能达到128位元。而世嘉一直引以为荣的每秒300万多边形处理能力，对梦工场来说也根本是可望而不可及的！实际上，这一切都是世嘉为了能够多销梦工场而设下的骗局！！

消息发出后，一时舆论大哗。该网页受到了许多玩家的指责和反驳，但同时也有不少玩家撰文表示支持，世嘉及其盟友则一直表示沉默。但无论如何，这场喧闹已给即将诞生的世纪末主机添上了一层奇异的色彩。究竟世嘉是否设局？港湾方面又为什么会爆出这样的新闻？本刊今期的新闻分析将对此作进一步分析和报道，请各位读者万勿错过。

杂谈 TALKING

“梦工场”内幕爆出 国内玩家保持冷静

本刊中国专讯（记者：KEN） 世嘉新主机“梦工场”实际为32位元主机的内幕爆出之后，记者紧急采访了京沪两地的玩家和商家，调查结果表明，国内玩家对这个“利空”消息保持冷静，对“梦工场”的态度没有剧烈的变化。

接受采访的共有25位玩家和小卖店的老板，其中60%表示“仍然将考虑购买”世嘉的新主机，对世嘉表示“彻底失望，没有兴趣”的只有2位玩家，有趣的是，所有的商家都表示“无论如何也会销售梦工场”，上海的一位小老板说得非常干脆：关键还是看实际效果和游戏，只要有“VF3”、“SEGA RALLY 2”这样的超大作支持，销售上应该没有问题。这样看来，新主机在国内的销路还是有走高的可能。

世嘉方面目前仍然对主机比特数问题保持沉默。此外来自世嘉的消息称，新主机采用的特别1GB光碟刻录系统，是建立在目前CD技术上的产物，这也就是表明了“梦工场”所使用的光碟尺寸仍然将和现在的CD一样。但是，世嘉同时表明，如果没有世嘉授权的专门技术，是根本不可能进行软件复制工作的，从理论上来说，“梦工场”的软件在2年内没有被盗版的可能性。

硬件 HARDWARE

PS2开发踏入正轨 准备迎接新的挑战

本刊日本专讯（记者：KEN）面对来自『梦工场』的强有力挑战，索尼再也不能稳坐钓鱼台。日前，有关发展PS2的计划已经被提到日常工作中来。

目前对索尼PS2的机能及硬件指标还知之甚少，据称原本设计思想较之世嘉的『梦工场』要低，但现在显然这已无法满足玩家的需要了。来自索尼的消息称PS2力图要被设计成为一个比『梦工场』还要易于开发的环境。

媒体方面，索尼正在寻求开发商对DVD的意见。索尼希望新一代主机能够使用DVD格式。

杂谈 TALKING

街机虽好，但家用机更加『馋人』世嘉为『梦工场』重组各部门人员

本刊日本专讯（记者:KEN）　众所周知，世嘉一直把注意力集中在街机市场上，而且总是居高临下地对待玩家。但是这一次，因为“梦工场”的缘故，事情可能要发生较大的变化了。

最大的变化当然来自老板的更替——入交昭一郎取中山隼雄而代之。此外，世嘉刚刚收买的日本大型计算机及出版公司 ASCII 的总裁，也被任命为世嘉客户部的主管，直接领导和监督世嘉开发“梦工场”专用软件。这充分表现了世嘉将更侧重于家用游戏玩家的决心。

世嘉已越来越认识到玩家才是成败的关键。玩家的倒戈正是世嘉前几次失败的主要原因之一。

公司正在将其街机软件的优秀设计人员调配到家用游戏部来。举例而言，“世嘉拉力锦标赛”和“世嘉观览车锦标赛”的主要程式设计者就已经被转移到了“梦工场”的队伍中来。如果这还不够的话，世嘉还将考虑调动铃木裕的工作，以增强“梦工场”的软件实力。

很明显，世嘉目前会以任何方式来保证梦工场的成功，即便会引起部分高级程序员的不快，他们也在所不惜——此时此刻，对于世嘉来说，“梦工场”和玩家就是上帝。

软件 SOFTWARE

『梦工场』已经开始工作 宣布第四个同时推出软件

本刊日本专讯（记者:KEN）GENERAL ENTERTAINMENT 宣布了它加入世嘉“梦工场”的首部作品，这也是将与梦工场同时发售的五份软件之一。

游戏的名称叫做“PEN PEN TRIICELON”，根据 GENERAL ENTERTAIMENT 发表的消息称，它将会是一个“ACTION RACE”游戏。游戏中的主角“TRIICELON”由曾经制作过“铁甲龙骑士”系列和“世嘉拉力锦标赛”系列的人员制作，是 7 个居住在冰雪星球上的可爱的小动物。程序设计员称“硬件的革命给画面带来了质的飞跃，所以我们能够为玩家准备一种全新的乐趣。”

玩家们必须掌握角色的奔跑、滑冰和游泳的能力才能顺利过关，每一个跑道要经过三个区域，需要用不同的技巧才能通过。据称由于“梦工场”的内存足够，该游戏根本不需要读盘的时间。

“PEN PEN TRIICELON”是梦工场正式宣布的第四个与主机同时发售的游戏。其余三个分别是 WARP 的“D 之食桌 2”、NEC 的“七大奇迹”和“战国”。而最后一个游戏迟迟没有宣布，业界普遍认为那将会是世嘉最重的一拳“VR 战士 3·对战版”。

硬件 HARDWARE

彩色 GAME BOY 剑拔弩张 欲与其它 PDA 主机比高下

本刊日本专讯（记者:KEN）　筹划已久的彩色 GAME BOY 计划已进入实质性启动阶段，为了与世嘉“梦工场”率先推出的便携式可游戏记录卡争夺市场，任天堂已决定提早到 7 月份发售该主机，此外，该主机与 N64 互换机能也得到了进一步的证实。

根据任天堂透露的资料，新主机仍将采用同以往相同的 Z80 处理芯片，但时钟频率却快了一倍。此外，系统显示器使用的缓冲器也从 8KB 上升到了 16KB，使得背景角色处理能力达到了 512 个，主机内存则从 8KB 提高到了 32KB。

软件媒体方面，彩色 GB 将考虑采用 1MB 卡带，这样尺寸可能就要比原来大一些，不过按照设计的预想，原有的卡带仍旧可以通用。考虑到与原来的主机游戏兼容，新主机的背景色依然为 4 种（原为 4 级灰度），不过这 4 种色彩是可以从 8 个调色板中选取的，这样总的背景色可达 32 种，而彩色 GB 的色彩总数是 4096 色。

新主机的最大角色数可以达到 40 个，但平行于一条直线上的角色数不可超过 10 个。同背景色一样，每个角色可以从 8 个调色板中选取 4 种颜色使用，但由于实际上这 4 种颜色中有一种是与底色相同的，因此每块调色板中真正可以使用的颜色只有 3 种。此外，主机还额外增加了 8bit 的内存，专供处理角色的放大、缩小、旋转等特殊机能。

目前任天堂宣称彩色 GB 的显色数为 56 种。这其中包括 32 种背景色和 24 种角色选择色——当然，实际能够同时显示在屏幕上的不会超过 7 种。而由夏普专为任天堂生产的彩色液晶显示屏，虽然可以对应较高的分辨率，但由于主机性能的限制，目前只能使用到 160×140。任天堂正在考虑为彩色 GB 增加一个 320×280 的高分辨率显示模式，但在那样的分辨率下，主机总共可以选择的色数可能会减少到 24 种。

彩色 GAME BOY 新增加的两个接口是特殊音效口和多媒体连接口。它们分别用于特殊音效输入和 GB 摄影机、GB 打印机的连接。其中特殊音效方面，据说任天堂有意制作一些完全以语音来控制的游戏节目，准备在彩色 GB 上实验成功之后拿到 N64 上实际运用。

值得玩家注意的是新主机与 N64 的互换游戏，虽然任天堂尚未正式向外界透露有关的消息，但据说开发已在检讨之中。这也被视为任天堂对抗“梦工场”便携式记录卡系统的又一个花招，由于“梦工场”的便携式记录卡已在 7 月份开始发售，任天堂必然会加紧步伐前进。

新闻分析

谁在欺骗玩家？

——梦工场的隐秘及其背后

特约记者：KEN

并非空穴来风

世嘉欺骗了世界。

这是一个很难让人所接受的事实，然而，这似乎又是事实。

世嘉对新主机的支支吾吾似乎从一开始便显露端倪。从16位元主机开始就一直把位元数挂在口边的世嘉，这一次却显得特别的扭捏。也许正值世嘉企业新老交替大换血之际，人们仅仅把它看作是新主人不同的行事风格，却未曾想到其背后的秘密。

在网络上指责世嘉设局的米奇·亮正是以这个理由开始他的长篇大论，而事实上，世嘉对此也无法作出有力的反驳：在所有有关介绍“梦工场”主机性能的文章中，你都不可能看到对于SH4位元数的真正描述，看到最多的便是“具有128位元图形处理芯片的CPU”，对主机性能完全避而不谈。几乎与米奇·亮反“梦工场”的文章同时，日本的世嘉专门杂志“土星杂志”也暗示“128位元主机”的说法不妥。这几乎就是直接承认了米奇·亮分析的正确性，世嘉其实并非那么干净。

分析丝丝入扣

米奇·亮的辩驳从硬件角度下手，所采用的全都是世嘉、日立公布的公开资料，加上非常缜密的逻辑推理，读来令人感到信服。米奇·亮指出，“梦工场”所谓的“128位元”，事实上仅仅是指其在主处理器内部建立的128位元图形处理方式，而并非指CPU本身。根据日立网页公开发布的SH4模型图来看，其内部结构不可能是128位元的，充其量最多也只有64位元。另一个可以证明SH4不可能是128位元的证据是：日立正在开发的新处理器SH5也只有64位元，早于SH5四年研制的SH4又怎么可能是128位元的呢？

米奇·亮接着又谈到，日立在自己的网页上业已表明，适合使用SH4的系统可以是从8位到64位的，并没有提到任何有关128位元的东西。但是，由于“梦工场”主机目前使用的内存所限，主机也根本无法表现出64位元的实力，所以“最有可能的是32位元的主机”。如果确认主机为32位元，那么，世嘉一直宣称的300万/秒多边形处理能力可能也被掺了水分。虽然日立表示SH4实际上最多可以在一秒内处理500万个多边形，但若是放在梦工场整个系统之中，恐怕最多也只能达到每秒150万的能力，同玩家预期相比显然已大打折扣。

32位元显然不是世嘉新主机的卖点，若是真的承认是32位元，梦工场恐怕连一台也卖不出去吧？这也许就是世嘉的忧虑。

可疑未必可信

米奇·亮的论述洋洋洒洒，可谓穷其心志，劳其体力，费劲了力气。但是，这个网页在这样的时候抛出这样的一篇文章，难道真的是出于“好意”？不想让玩家“上当”？或者还是有更深的意味？

答案其实非常简单——竞争使然。

梦工场的出现，给原本已见到一线曙光的N64又一次重击。事实上任天堂确实也在研制新的后续机种，但现在N64的屁股还没有坐热，它又怎么会匆匆抛出新主机呢？况且世嘉“梦工场”宣布之后，其主机性能之强确实出乎所有人的预料，索尼也好、任天堂也好，都为此重新检讨了自己新一代主机的计划，对这两家公司带来的压力和打击也是巨大的。在这样的压迫下，贬对手而褒自己，就成为必然采取的行动。

当然对于任天堂或是索尼，如果由自己出面干这种勾当未免有点上不了台面，指点手下的干将在网络上搞一滩混水，那还容易一些。看看米奇·亮的文章便可以知道，这样专业精密的分析和推理，完全不是一个游戏网站的负责人可以完成的，若没有来自背后的支持，料想他也难以做到。

另一个给对方以口舌的机会是，这一次世嘉一直没有完整地展示梦工场的所有性能和主机，而且在主CPU的问题上显得非常被动，打蛇找七寸，世嘉“梦工场”的痛脚这一次被抓了个正着。基于这样的原因，玩家可以想到，米奇·亮的话，不可不信，亦不可全信。

仍然举世无双

世嘉有意诱导玩家的思想，使玩家错误地认为“梦工场”是128位元主机，这看来已是事实。但是，过于执着位元数，只能是幼稚的反映。“梦工场”的主机性能和游戏究竟怎样，这才是值得玩家关心的事实。

在图形处理能力方面，SH4比之目前INTEL的“奔腾2”处理器强了许多。虽说其实并不可能达到传说中的“PⅡ-400”的3倍半，但实际上也差不了太多，对于家用游戏主机来说，仍然是一个飞跃。

实际上，梦工场的多边形处理能力是连现在的MODEL 3也没得比的。而MODEL 3的处理能力也就在每秒120万到150万个多边形之间，特殊机能方面也不及梦工场来得完善，所以实际上，哪怕DREAMCAST真的只可以处理150万个多边形，效果也是相当惊人了！

世嘉“梦工场”的计划早在图形的鼎盛时期便开始了。吸取了前几次的教训，世嘉此次打算一开始便推出一台价廉物美的高性能主机。如果真的使用128位元CPU和DVD系统，那是非常不可行、而且要冒很大风险的。可以料

想，正是在这样的设计指导思想上，世嘉和日立开始了对SH4的全面改造，把一块纯粹的32位元芯片，和一系列强劲的附件配合起来，从而达到举世无双的效果，而售价却比PS还低。世嘉其实是获得了成功。但是在目前唯比特数是瞻的大环境下，要推出一台32位元的新主机，恐怕磨破嘴唇也没有人来问津。

在这种情况下，世嘉只好采用有意误导的方式，让玩家先接受主机，回头再来讨论位元数的问题。

这是世嘉的无奈，也是现今电玩业的无奈。

从这个意义上来说，欺骗了玩家的不是别人，正是玩家自己！游戏主机的热销，关键在软件。这已是业界颠扑不破的真理，无可避免。只要有强力软件的加盟，即使是土星也可以枯木回春，更不用说是“梦工场”了！真相，还是让我们拭目以待吧！

编者按：刚刚看到这则消息时，我十分震惊：“DREAMCAST”真的象别人所说的那样，将大家都欺骗了吗？这部主机还未发售，就已经引起了这么大的关注和讨论，足见电玩业的发展和进步。本刊一直连续报导这部梦幻主机的消息，就是为了让玩友能够全面的了解它，熟悉它，以便为将来购买做参考。这次的消息肯定又让玩友们一头雾水。其实在SEGA尚未公布完全资料之前，我想是不会有人真正彻底了解这部主机的全部性能的，一切观点和意见都处于讨论阶段。本刊将尽量在公正的前提下，将不同的意见登出来，供玩友们参考。但玩友需谨记一点：即本刊所登文章中的观点，并不一定代表本刊即同意该观点，玩友们应有自己的判断。本刊下期将全文刊登上文中所提到的“米奇·亮”的关于“DREAMCAST”的分析文章，并将在GAME BAR中展开各种讨论，请大家届时收看。

事件 EVENT

销售渠道『软饭』越吃越香
索尼开始控告二手软件销售

本刊日本专讯（记者：KEN） 索尼SCEI正发起一个业界内的协会，反对销售、转售二手软件。

目前已参加或预定参加该协会的大公司有：CAPCOM、KONAMI、SQUARE和NAMCO。他们均表示支持设立有关禁止、废除二手软件销售的法规，并已向大阪地方法庭提出控告。由于二手货市场是遍布日本各地，涉及超过300家小卖店的产业，此举定将对日本的电玩销售业产生重大而深远的影响。

在以上六家公司中，除了世嘉外，其余的五家还在东京地方法院提出控告，指诉“FAMICOM DO－！”公司违规。SCEI总裁称“销售二手软件的做法是不明智的，这违反了软件制作的版权法。同样的，销售音像制品的二手产品也应当被视为违法行为。”

目前，日本业界正密切注视着是次控告的结果。一旦销售二手软件被视为非法，日本将有多加小卖店陷入破产的危机。而各公司的新软件是否会由此获得更高的销售业绩，现在也根本无从知道。

娱乐 AMUSEMENT

和家人、朋友一起体验恐怖和惊栗
生物危机梦魇游戏在主题公园推出

本刊日本专讯（记者：KEN） 坐落于大阪的主题公园内新近推出了一个以“生物危机”为名的“梦魇游戏”。游戏以CAPCOM的名作“生物危机”为主题，借助著名的日本电影公司 东映的技术力量，再现了一幕幕真实的恐怖场景。

制作人员称，他们在主题公园内建造了一个破落的二层楼房，房内设有22扇门，每扇门的背后都包含着恐怖，而职业演员将扮演僵尸来袭击游客。“生物危机”软件的设计者同时参加了对场景的设计和安排，希望能够使游客感受到游戏中那种惊心动魄的感觉。

“生物危机·梦魇游戏”将开放一年，目前的门票价格是300日元。

软件 SOFTWARE

兵马未动，粮草先行
『梦工场』PDA游戏开始发售

本刊日本专讯（记者：KEN） 预定于今年11月20日发售的世嘉128位元（不知是否还可以这样称呼）主机，其便携式记录卡带系统——PDA专用的游戏已经于日前开始发售。第一个登场的软件名为“怪兽哥吉拉育成”，是又一个“电子鸡”类的动物养成游戏。

由于主机显示屏解析度比较GAME BOY要低得多，故而画面效果并非出类拔萃，但作为养成游戏来说已经足够。该游戏是为了配合东映的新片“怪兽哥吉拉”在全世界上映而推出的，所以虽然预定发售期在7月30日，但实际上在7月11日电影的首发日上就可以买到了。

世嘉没有对该游戏是否会对应“梦工场”软件发表进一步的消息，但是业界普遍认为这是非常有可能的。

软件 SOFTWARE

街机大作在家里也可以玩到
PS正式宣布移植『神佑擂台』

本刊日本专讯（记者：KEN） 由南梦宫和史克威尔共同推出的街机对战游戏“神佑擂台”，即将在PS上诞生了。

史克威尔于7月10日宣布将把“神佑擂台”移植到PS上。该游戏是由史克威尔的“梦工场”（DREAM FACTORY）小组独立完成的，由南梦宫负责在街机市场上销售。在家用游戏主机上，将以史克威尔自己的名义进行推广。

同以往一样，史克威尔此次亦将推出一个包括了近一分钟演示画面和可以游戏画面的试玩光碟，该光碟将附在“勇敢的剑士·武藏传”游戏之后，已于7月16日发售。

目前史克威尔表示游戏的移植度为15%，仅仅完成了三个场景和三个玩家的设置，以及两个“迷你游戏”。目前确切的发售日期不详。

来自美国的新闻及特报

本刊特约驻美记者：叶展

E3 日记(下)

展馆印象(十)无游戏不三维，无三维不游戏

在展馆里走一走，不难感受到三维游戏现在已成为业界标准，三维游戏几乎是每个展台的主角，大有无游戏不三维，无三维不游戏之势。笔者已出国近两年，不知国内游戏公司是否已经将力量转移到三维方面，如还没有，是时侯了。

去专门做三维芯片的 3DFx 的展馆看了看，他们正在大张旗鼓地推广 VOODOO2 芯片。从公司给出的数据上看，VOODOO2 的性能确实是不错的，象：dual texture units，最大可扩充至 12 兆视存，像素级的 MIP mapping 和 bump Mapping，bi and tri－linear filtering，environment mapping，雾状效果，Z－and W－buffering，multiple modes of blending，等等等等（有些计算机图形学的专业术语不知对应的中文是什么，手头没有中国计算机协会所编的权威的专业词汇字典，也不好乱译，就原样保留了）。前面这些图形/图象技术，大概是美国大学本科的计算机图形学教科书的水平。这已经很不错了，要知道虽然计算机图形学的研究已经达到很高的水平，但真正实际应用到游戏上是的少之又少。象第一代的次世代游戏（如 Square 的格斗游戏 Tobal），只用了最简单的 polygon 和 flat shading 技术，而二代中才采用了较复杂的 phong shading，但次世代机的处理能力就已经捉襟见肘了，更不要说其它各种更复杂的技术了。

另外特别感受到的是 3DFx 在为三维技术做高端开发的同时，也在不遗余力地进行科学普及工作。本次展览上发送的资料上有各种计算机图形学术语的解释，向一般读者浅近地介绍三维图形学的一些最基本的概念等。

在三维图形编程界面方面，以前一直是 Open GL 的天下，后来什么都爱插一手的 Microsoft 自己搞了套 Direct 3D。Direct 3D 借 Microsoft 在 PC 界龙头老大的势力，逐渐发展完善壮大，现在声势越来越来大。但资深的图形学程序员们（编程高手们）还是倾心于 Open GL，对 Microsoft 在 Win95/NT 下缺乏对 Open GL 的支持深感不满，他们曾联合给 Microsoft 写过一封公开信，敦促 Microsoft 加强对 Open GL 的支持。最近听说 Microsoft 和 SGI 有意合作，将 Open GL 和 Direct 3D 逐渐合并，这倒未尝不是坏事！而 3DFx 公司自已也推出了自已的三维图形编程界面 Glide，据说口碑不错，速度比 Open GL 和 Direct 3D 快很多，上学期计算机图形学课上的老师还特别推荐了一下，看来又有新东西可学了！

展馆印象(十一)风格独特的游戏软件公司——UBISOFT

在美日占主导的游戏业界，大多数人对欧洲的游戏软件公司不十分熟悉。其实欧洲游戏公司的技术实力不可小视，他们也有很多高水准的软件，比之美日同僚并不逊色。在本次 E3 展上，法国的 UBISOFT 公司就给我留下了深刻印象。UBISOFT 的三维游戏做得很漂亮，象 Tonic Rouble，Rayman 2，Laura's happy home 和 Alex builds his farm，可以说达到目前三维游戏的一流水准。我尤其推崇后两个游戏：画面亮丽，给人极为清新的感觉（美国游戏画面一般较阴暗），人物造型有特色，动作准确生动（三维游戏的难点之一），整个游戏体现出 UBISOFT 自己的独特设计风格和设计理念，不流同于美国和日本的流行格式。在 Win95 下试玩了 Laura's happy home，画面分辨率很高，很流畅，问了一下，用的也是 Direct 3D。

从介绍上可看出 UBISOFT 是家很大规模的软件公司（据说是世界前 25 大软件公司之一），其创办者是五兄弟（法兰西真是人丁兴旺！）公司拥有从传统动画到后期处理的完整的制作力量，游戏出了很多，股票还在巴黎上市，在全球都有子公司和办事处。当知道 UBISOFT 在中国上海也设了子公司，规模不小，有 100 多人时，我大惊：这事竟然一点不知道！后来一问，中国子公司是在 96 年 12 月建立的，我是 96 年 10 月出的国，怪不得！UBISOFT 还登记了中国的网址：www.ubisoft.com.cn。我粗看了一下，好家伙，除 www.ubisoft.com.cn 外，又有 .fr，.jp，.de，.uk 等等，真是遍地开花！

要说 UBISOFT 的独特风格，很大一部分在于他们不过分追求三维角色真人化，而是走一条卡通化，风格化的路。

业界分析(一) 游戏业的代理人制度——方兴未艾

在 29 日的一个讨论会上，主讲人向听众们介绍了游戏业代理制度的发展。游戏业的代理制度是在模仿好莱坞电影业和流行音乐界所流行的代理制度的基础上发展来的。

因为目前大量的（80%以上）游戏是由独立的游戏开发小组开发的。而这种游戏开发小组，大都是是一群乌合之众加无业游民（无贬意！在美国，自由职业者是最逍遥的，尤其是高技术的自由职业者，不用每天坐班，不受老板剥削，赚的铁多多！）凭自己狂热的兴趣和冲动，在地下室挥汗苦干几个月开发出惊世骇俗的作品来。他们之中大多数是天才的游戏设计者，出色的美工，熟练的程序员，却少有精明的生意人和法律专家。而作为游戏开发小组，他们必须与大的游戏软件发行商打交道，去讨论去交涉去协商他们所不熟悉的法律问题经济问题，去争取一纸合同和更重要的开发预算，还要争取最重要的提成收入，维护自已的利益。商业谈判，授权许可，财务预算，成本核算，销售提成等等对他们来说可能是天方夜谭，客观上他们也没有精力去自己解决这些问题。（在游戏业界，计算机前连续奋战数天，靠咖啡顶着的现象是很普遍的，他们怎么可能还有精力花费在这些“无聊”的事上呢！）因此，游戏开发小组在和老奸巨滑的游戏软件发行商的谈判中饱受欺负，感到很吃力！而他们大多数人也不愿去分心搞这些。这样游戏代理制度就应运而生了。游戏代理制度的实质就是游戏开发小组不再直接和发行商打交道，而是通过媒介——代理公司去和发行商交涉。代理公司的顾问们具有经济法律专业知识和对游戏业的了解，他们作为游戏开发小组利益的代言人，凭借自己的专业知识去和发行商讨价还价，为游戏小组争取利益，（这也是所谓的以毒攻毒！）最后提取一定比例的佣金。这样做的好处是使游戏开发小组的精力真正投入到游戏设计开发上，不再为其他杂事分心，开发出更多更好的作品，并取得正常的收益，获得良性的发展。游戏代理制度在去年发展迅猛，登记的代理公司数量翻了一翻，人们普遍认为游戏代理制度有助于游戏业更加规模化和正规化。

业界新闻（四）Project X——新主机？

好象还嫌电子游戏业不够乱似的，从石头缝儿里突然蹦出一个什么 Project X，也要来趟游戏主机大战的浑水。Project X 是由 VM Labs 开发的一款新 DVD 主机。这个主机的硬件结构与目前的次世代主机完全不同。最重要的特点是不使用专用三维硬件加速器，没有专用的 Polygon Pipeline，而是采用软件实现。主机将四个处理器集成在一个芯片中，利用它们强大的处理能力，驱动软件实现的三维引擎。据说其处理能力惊人，达到 15 亿指令每秒，即 1500MIPS，对照 Playstation 的处理能力 30MIPS，确实进步了一大截。这样的处理能力也足够进行 MPEG 2 解码。另外，采用软件实现的三维引擎的好处是易于实现兼容性和可扩展性。更重要的一点，他们认为 Polygon 的日子不会很长了！采用软件实现容易升级到更新的技术，如曲面技术等。

Project X 主机据说兼 DVD 播放机，游戏机于一身。从 VM Labs 的市场策略看，他们希望创建有别于传统游戏机市场的崭新多媒体娱乐市场。但鉴于已往的经验教训，起码在目前，游戏机就是游戏机，“hybrid”产品是很难成功的。

以前人们也听说过 Project X 主机，不过那时都没把它当会事儿。认为那只不过是大公司实验室里的东西，是一个 new idea。但 E3 展上 VM Labs 宣布，Project X 将由东芝等几个大公司在 1999 年投入生产！看来他们是要动真格儿的了！

小花絮

＊咖啡厅里的日本胖子

29 日在展馆的小咖啡厅里，看到大名鼎鼎的日本胖子——饭野贤治。此人经过我们杂志的介绍，在国内玩家中大概也有些名头吧！其人号称“怪杰”，能弹钢琴，开发了 D 之食卓和 EZ（龙哥请补上），游戏设计以前卫著称。以前听说他身边总是美女如云，今日一见，果不其然！身边坐着三个日本美女，谈得正欢。看来本届 E3 上来的高人还真不少，昨天是宫本茂，今天又是日本胖子。不过笔者对这种巨型胖子一向敬而远之，他胖得都不成样了！

＊美少女战士受到冷遇

在展馆一隅看到真人扮的美少女战士，但却没什么人注意。原来是 3VR 公司做的一个美少女战士游戏，意欲在美推广。整个游戏是个大杂烩，从魔方到三维射击到时装到动画播放。这种游戏本意是给女孩设计的，怎奈美国观众不认货，美少女战士被冷落在一边。第二天就没见到她！

＊统计数据大集合

SONY 展馆的总成本：500 万美元。

从一个第三方游戏软件商处，SONY 若想拿到 500 万美元的授权许可费，游戏的累积销售量必须达到：70 万份。

迄今为止，开发成本超过 500 万美元的 Playstation 游戏：3 个。

Eidos 在 E3 上举行的 Party 的总开销：40 万美元。

为给 Eidos 带来 40 万的收益，“Tomb Raider”必须卖到：5 万份

每秒 Polygon 数：DreamCast：300 万
Playstation：30 万
N64：150 万
GameBoy：1.25
彩色 GameBoy：2.5

结尾——几点遗憾

总的来说，感觉时间真是不够用。去参加研讨会就要牺牲掉在展馆里的时间。此次在展馆里的时间花得不够，很多东西来不及看或只是走马观花地看了看。而且很多展台的展示和发布会时间冲突，我又没有三头六臂，真是分身乏数，误了几个重要的发布会（象 FFVIII 的记者招待会）！

另外胶卷一定要带足！！

亚特兰大印象

短短四天一晃而过，30 日下午本还想在展馆再逛逛，但有朋友一再相邀要带我去亚特兰大各处看看盛情难却，于是中午就离开了展馆（又一遗憾），朋友带着在 BuckHead

区看了看。南部风格的豪宅，其特点是门口的巨大立柱。花园苗圃，都很精致。

又去了亚特兰大的历史中心，了解了一些关于亚特兰大的趣事。亚特兰大建于 1837 年，原是通向南部的铁路的终点，地理位置极为重要，内战中因此被谢尔曼将军所率领的北军所焚毁，全市夷为平地，其时为 1864 年。半个多世纪后，Margaret Mitchell 在亚特兰大 Crescent Avenue 的寓所里写出名著《飘》(Gone With The Wind)，据说《飘》是迄今世界上发行量第二的书（发行量第一的是圣经，不知他们算没算毛主席语录？）。

亚特兰大其它可玩的地方包括可口可乐中心和 CNN 中心。另外乔治亚州理工学院（Georgia Institute of Technology）的计算机系在计算机图形学方面的研究享有盛名，它在计算机图形学（Computer Graphics and Human Computer Interaction）方面的排名位于全美各大学之首。

总的来说，亚特兰大给我的印象很好。

编者按：大家在这两期刊登的由本刊特约记者叶展从亚特兰大“E3”现场发回的报导中，是不是也能体会、想象到一些大会的盛况？这要多谢叶展急时、全面、生动、有趣的报导，才使我们能如身临其境般的在“E3”中遨游。本刊将随时一如既往地报导业界全部新闻及事件分析。

重要新作预定发售情况表

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
枪手乐园(暂定名)	GUNBARL(ガンバア－ル)	NAMCO	STG	对应光枪	8月6日
3X3 只眼・转轮王幻梦	3X3 EYES・转轮王幻梦	KING RECORD	AVG	3CD＋单曲 CD	8月6日
喷气摩托’98	JET MOTO ’98	SCEI	RAC		8月6日
陷阱枪手	TRAP GUNNER(トラップガンナ－)	ATLUS	ACT	对应振动手柄	8月6日
基础仓库番 2	仓库番ベ－シック 2	伊藤忠商事	PUZ		8月6日
运输大亨 3D～从 SL 开始吧!!	トランスポ－トタイク－ン 3D～SLからはじめよう!!	伊藤忠商事	SLG		8月6日
快乐的运输车队	メリ－メント・キャリング・キャラバン	IMADIO	SLG		8月6日
生物危机 2・双重冲击版	バイオハザ－ド 2・デュアルショック VER.	CAPCOM	AVG	2CD	8月6日
生物危机・剪辑双重冲击版	バイオハザ－ド・ディレクタ－ズカット デュア ショッ VER.	CAPCOM	AVG	2CD	8月6日
那孩子是哪里的孩子	あのこどこのこ	SUCCESS	TAB	新感觉恋爱弈棋	8月6日
龙种～最终进化形态～	DRAGON SEEDS～最终进化形态～	JALEGO	SLG		8月6日
最终报导	THE LAST REPORT(ラストレポ－ト)	ショウエイ SYSTEM	A・AVG		8月6日
魔王	LUCIFERD(ルシファ－ド)	TEN 研究所	AVG		8月6日
兴高采烈的垂钓天国～川物语	ウキウキ钓り天国～川物语～	TEICHIKU	SLG	对应振动手柄	8月6日
钢仁战记	钢仁战记	TMF	S・RPG		8月6日
家庭保龄	ファミリ－ボ－リング	日本物产	SPG		8月6日
炸弹人・梦幻赛车	ボンバ－マン・ファタジ－レ－ス	HUDSON	RAC		8月6日
杂货店～到松本清那儿买吧～	ザ・ドラッグストア～マツモトキヨシでお买いもの	HUMAN	SLG	经营	8月6日
世界职业网球’98	ワ－ルドプロテニス ’98	MAGNOLIA	SPG		8月6日
美少女梦工场・袖珍大作战	プリンセスメ－カ－・ポケット大作战	NINELIFE	PUZ	方块	8月13日
花与龙	花と龙	I’MAX	TAB	花牌与麻将	8月13日
快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	ACT		8月13日
回响夜晚	ECHO NIGHT	FORM SOFTWARE	AVG	真实时间制	8月13日
黏土人・黏土人 2～骷髅猴的逆袭	クレイマン・クレイマン 2～スカルマンキ－のぎゃくしゅう	RIVER HILL	ACT		8月13日
河边垂钓～追寻秘境～	川のねし钓り～秘境お O 求めて～	VICTOR	RPG	钓鱼 RPG	8月20日
时空侦探 DD 2～叛逆的阿布萨拉尔	时空探侦 DD 2～叛逆のアボサラル～	ASCII	AVG	2CD、影片馆	8月27日
彩虹放光芒・咕噜咕噜大作战	にじいろトゥインクル・ぐるぐる大作战	ASCII	PUZ	对应振动手柄	8月27日
心跳美女联盟・热血少女青春记	ドキドキプリティリ－グ・热血乙女青春记	XING	SLG		8月27日
卡普空世代・第一集 击坠王的时代	カプコン ジェネレ－ション・击坠王の时代	CAPCOM	STG	早期 STG 合集	8月27日
大窃贼车	G・T・A～グランドセフトオ－ト～(GRAND THEFT AUTO)	SYSCOM	ACT	武装汽车	8月27日
格斗之王・京	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ・京	SNK	AVG		8月27日
宇宙诺卡	アストロノ－カ	ENIX	SLG	宇宙作物育成	8月27日
保龄之王 2～职业篇～	KING OF BOWLING 2～プロフェッショナル编	COCONUTS JAPAN	SPG		8月27日
舞道浪子・任性的桃天使！	DANCING BLADE・かってに桃天使！	KONAMI	ETC	3CD、交互动画	8月27日
英雄传说 4・朱红水滴	THE LEGEND OF HEROES 4・朱红い雫	GMF	RPG		8月27日
娱乐小店	パ－ラ－ステ－ション	GMF	SLG	经营柏青哥店	8月27日
合金装备・团结	メタルギア・ソリッド	KONAMI	ACT	2CD、战术谍报	9月3日
合金装备・团结(奖励包)	メタルギア・ソリッド(プレミアムパッケ－ジ)	KONAMI	ACT	3CD、战术谍报	9月3日

SEGA SATURN

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
守护力量	ガ－ディアンフォ－ス	SUCCESS	STG		8月6日
鲁邦三世・金字塔贤者	ルパン三世・ピラミッドの贤者	ASMIK	ACT		8月6日
职业棒球・最伟大的九人’98～夏日行动	プロ野球・グレイテストナイン’98～サマ－アクション	SEGA	SPG		8月6日
扣上雪板扣	バッケンロ－ダ－	SEGA	SPG	滑雪	8月6日
宇宙超级明星	アストラス－パ－スタ－ズ	SUN SOFT	FTG	对应两种扩充卡	8月6日
斩魔超奥义・沃尔哈利安	斩魔超奥义ヴァルハリアン	DATT JAPAN	S・RPG		8月6日
在海边立直！	海边でリ－チ！	每日 COMMUNICATIONS	TAB	麻将	8月20日
成为魔法师的方法	魔法使いになる方法	TGL	SLG		8月27日
皇族杀手 2	SLAYERS ROYAL 2(スレイヤ－ズろいやる 2)	角川书店	RPG		8月27日
卡普空世代・第一集 击坠王的时代	カプコン ジェネレ－ション・击坠王の时代	CAPCOM	STG	早期 STG 合集	8月27日
黑色/母体	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NEC	S・RPG		8月27日
太阳罪恶	ソルヴァイス(SOLVICE)	ALTRON	A・RPG		8月
梦幻战斗＆X倍表演/街机装备	イメ－ジファイト＆Xマルチプライ/ア－ケ－ドギア－ズ	XING	STG		8月
英雄传说 1＆2・英雄传说	THE LEGEND OF HEROES 1＆2・英雄传说	GMF	RPG		8月



本月"中国电玩榜"统计时间为 98 年 6 月 19 日～7 月 14 日，这期间共收到有效选票 1242 票。

以下排行榜中，"昔"一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中"新"表示该游戏第一次上榜，"再"表示该游戏再次上榜。

次世代家用机游戏当月排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	316
2	5	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG + SLG)	244
3	4	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	217
4	2	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	200
5	3	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	198
6	6	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	185
7	7	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D－FTG)	177
8	8	樱大战 (SS、SEGA、AVG + SLG)	95
9	新	光明力量Ⅲ 剧本 2·猎物是神子 (SS、SONIC、RPG)	77
10	9	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	73

日本家用机游戏月间销售排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	销量（总计销量）
世界足球实况·胜利十一人 3-法国世界杯 98 (PS、KONAMI、SPG、98.5.28)	467618(467618)
FIFA 足球 98·通向世界杯之路 (PS、EA、SPG、98.5.14)	185881(357064)
XI(sái) (PS、SCEI、PUZ、98.6.18)	131815(131815)
双界仪 (PS、SQUARE、3D－ACT、98.5.28)	111849(111849)
'97 格斗之王 (PS、SNK、FTG、98.5.28)	98542(98542)
联合职业足球·J 联盟的领队目标是世界 (PS、ACCELER、SLG、98.6.18)	92604(92604)
实况世界足球·法国世界杯 98 (N64、KONAMI、SPG、98.6.4)	72965(72965)
袖珍战士 (PS、CAPCOM、FTG、98.6.11)	70160(70160)
兰古瑞萨 5·传说的终结 (SS、MASIYA、S·RPG、98.6.18)	59511(59511)
世界竞技场 2 (PS、NAMCO、SPG、98.4.29)	58391(386131)

次世代家用机游戏累计排行榜（本榜包括 SS、PS、N64）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	4232
2	2	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	2762
3	3	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	2693
4	4	樱大战 (SS、SEGA、AVG + SLG)	1820
5	6	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	1323
6	8	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	1194
7	5	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	1180
8	9	樱大战 2～望君珍重 (SS、SEGA、AVG + SLG)	1178
9	7	光明力量Ⅲ 剧本 1·王都的巨神 (SS、SONIC、RPG)	1149
10	10	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D－FTG)	1045

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	得票
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	5597
樱大战 2～望君珍重 (SS、SEGA、AVG + SLG、98.4.4)	4250
生物危机 2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	2088
铁拳 3 (PS、NAMCO、3D－FTG、98.3.26)	1569
皇家骑士团 2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	1462
超级机器人大战 F·完结篇 (SS、BANPRESTO、S·RPG、98.4.23)	1336
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	1282
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	1181
心跳纪念品·永伴你身边 (PS、KONAMI、SLG、95.10.13)	1166
寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG、98.3.29)	1156

次世代以前家用机游戏当月排行榜（本榜包括 FC、GB、SFC、MD）

序	昔	游戏名称（机种、厂商、类型）	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	187
2	2	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	161
3	4	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASYA、S·RPG)	154
4	3	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	151
5	6	幽·游·白书～魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	129
6	5	第二次超级机器人大战 G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	118
7	7	热斗 '96 格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	104
8	8	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	94
9	9	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	87
10	10	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	44

日本家用机游戏新作期待排行榜

游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）	期待度
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、未定)	8422
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、未定)	4426
塞尔达传说 64·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定 98 年秋)	2284
勇敢的剑客·武藏传 (PS、SQUARE、A·RPG、已于 7.16 发售)	2062
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、预定 98.7.30)	1882
D 之食桌 2 (DC、WARP、AVG、预定 98 年冬)	1526
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、未定)	1436
燃烧战车·团结 (PS、KONAMI、ACT、预定 98.9.3)	1405
心跳纪念品 2(暂称) (PS、KONAMI、SLG、未定)	1246
F－ZERO X (N64、NINTENDO、RPG、预定 98.7.14)	1198

次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括 FC、GB、SFC、MD)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	2300
2	2	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	1539
3	3	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASYA、S·RPG)	1481
4	4	三国志2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	1437
5	5	第二次超级机器人大战 G(GB、BANPRESTO、S·RPG)	1184
6	6	幽·游·白书~魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	1104
7	7	热斗·'96格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	1057
8	8	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	857
9	9	吞食天地2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	750
10	10	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	676

日本家用机游戏年度累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	24443
生物危机2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	15138
樱大战2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	11087
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16)	9191
樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG、96.9.27)	8826
GT赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	7066
宿命传说 (PS、NAMCO、RPG、97.12.23)	6729
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	6591
恶魔召唤师·灵魂黑客 (SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	6120
德贝赛马 (PS、ASCII、SLG、97.7.17)	5974

街机游戏当月排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	322
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	184
3	4	'96格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	141
4	5	铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	134
5	3	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	121
6	6	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	117
7	7	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	84
8	8	'95格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	73
9	新	合金弹头2 (NEO·GEO、SNK、STG)	48
10	9	VR战士3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	47

日本街机游戏月间排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR战士3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	87651
电脑战机 VIRTUA ON·神剧七巧板(MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	75603
VR射手2 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	47443
铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	37134
街头霸王 EX 2 (SYSTEM 11、CAPCOM、FTG)	38283
千钧一发2 (SYSTEM 12、NAMCO、光枪)	25898
格斗之蛇2 (MODEL 3·STEP 2、SEGA AM2、3D-FTG)	25448
世嘉拉力锦标赛2 (MODEL 3 STEP 2、SEGA AM3、RAC)	24410
新日本职业摔角联盟·斗魂烈传3~街机版 (SYSTEM 12、NAMCO、SPG)	16782
GET BASS (MODEL 3、SEGA AM1、SLG)	15693

街机游戏累计排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	4041
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1904
3	3	'96格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1383
4	4	REAL BOUT 饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1247
5	5	铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D—FTG)	1109
6	6	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	976
7	7	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	969
8	8	VR战士3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D—FTG)	770
9	9	'95格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	671
10	10	街头霸王3·二度冲击 巨人之战(CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	528

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
GT赛车 (PS、SCE OF AMERICA、RAC)
エルテイル(QUEST 64) (N64、THQ、RPC)
RAOD RASH 3D (PS、EA、RAC)
VIGILANTE 8 (PS、ACTIVISION、RAC)
铁拳3 (PS、NAMCO HOMETEK、3D-FTG)
ALL-STAR BASEBALL '99 (N64、ACCLAIM、SPG)
X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITOIN (PS、CAPCOM、FTG)
JEREMY MCGRATH SUPERCROSS (PS、ACCLAIM、RAC)
MAJOR LEAGUE BASEBALL FEATURING KEN GRIFFEY JR. (N64、NINTENDO OF AMERICA、SPG)
FIFA足球98·通向世界杯之路 (PS、EA、SPG)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志98年6月26日的497号~7月17日的500号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为98年5月25日~98年6月21日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为5月28日~6月24日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为6月25日~7月1日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个，分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括 SS、PS、N64三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机)。此三个榜可选择填写，也可全部填写，但必须专榜专投，不能混在一起，并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种)，排名不分先后，可以不填满五个，但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格，表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面，并在信封上注明收信地址为"北京6129信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)"，请一定专信专投，一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时，请用正楷书写，字迹工整清晰，易于辨认;地址详细可靠，为日后发奖着想，最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写，信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××××游戏当月排行榜

1、__________
2、__________
3、__________
4、__________
5、__________

对某游戏的一句评语：没有感想可以不填，如填写请注明游戏名称。
本期您最喜欢的栏目或文章：
本期您最不喜欢的栏目或文章：
对本期杂志的评语：
今后您最希望看到的栏目或文章：
您最希望看到本刊有那些改变：
姓名：　性别：　年龄：　玩龄：　现有机种：
职业：学生　身份证号：11010×830513345(无证此栏可不填)
联系地址：北京市××区××南里××楼×门×号　邮编：1000××

"中国游戏榜"第一次年度大奖公布！

本月排行榜的投票量降到了历史最低点，虽然正值各级毕业考试和法国世界杯，但数量仅为上月的三分之一，与呈全面上升状的"日本榜"背道而驰，一路滑到谷底。

本想干脆作弊保住"面子"（中国人最珍视与最坏事的东西），但为了公正和对得起积极参与者，还是克服了自己的虚荣心，不靠作弊"中国电玩榜"也可以办好，也能体现中国电玩界现状，而且更加真实，绝对可靠。

★　★　★　★

本月次世代方面，"光明力量 3 · 猎物是神子"不负众望，终于上榜，而且还是第九名，只可惜它的"兄长"——"王都的巨神"——跌落马下，但仍留在累计榜上。上期榜评中特意提到的"寄生前夜"，本期居然超过了"老大哥"——"最终幻想 7"，又前进了一名，看来"SQUARE + HOLLYWOOD"的实力真是不容小视。

街机方面，新军"合金弹头 2"闯入榜内，又为 SNK 占领一席榜位。至此前十名内已经有 8 个 SNK 的游戏了，剩下两位全是 3D 格斗，而街机老霸主 CAPCOM 则全军覆没，没分到一杯羹，连新游戏"黑暗救世主"都不见影子，"街霸"的支持者们一定要加油了。

日本方面，由于法国世界杯的影响，足球题材的游戏大行其道，在"当月销售榜"中占三位，期中 KONAMI 的"世界足球实况 · 胜利十一人 3 ~ 法国世界杯 98"更高居销售榜首位。而受"皇家骑士团 3"（N64）的公布，其在 SFC 上的前作"皇家骑士团 2"在"当月排行榜"中居然上升至第五位，着实让人惊叹这款 95 年出品的游戏的无限魅力。

美国方面则是"GT 赛车"的天下。

为鸣谢积极参与"中国电玩榜"的玩友和鼓励更多的读者参与投票活动，除了每期由电脑抽出 50 名幸运读者赠与价值约 50 元的纪念奖外，每年年底都会对当年全部投票在公证处公正的情况下进行二次抽奖，奖品非常丰富。

今年年底共设价值 30000 元以上的奖品，分为四等：

一等奖　2 名，各奖次世代主机一台

二等奖　10 名，各奖 GAME BOY 一台

三等奖　100 名，各奖价值 100 元的精美礼物

四等奖　200 名，各奖价值 80 元的精美礼物

今年奖品的详细情况将在下期杂志中公布，获奖名单将在明年的杂志中公布。请随时留意"中国电玩榜"动向，并积极参与投票活动。只要投票就可能中奖，多投多中，千万不可错过机会。

『中国电玩榜』外传

本月"中国电玩榜"的计票从 6 月 19 日到 7 月 14 日，总共收到有效选票 1242 张。玩友们所选出的游戏总共 407种，其中包括：

ARC 游戏 52 种，计 1426 票；
SS 游戏 90 种，计 1227 票；
PS 游戏 83 种，计 1310 票；
FC 游戏 40 种，计 347 票；
MD 游戏 68 种，计 732 票；
SFC 游戏 29 种，计 126 票；
GB 游戏 35 种，计 495 票；
N64 游戏 10 种，计 14 票；
总票数合计 5677 票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、必须要写清中文名称及机种！填写游戏名称时，一定要填写中文名称以及机种，且最好是全称，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"光明力量 3(SS)"，我们则无法判断是"光明力量 3"中的哪一款，应填写"光明力量 3 · 王都的巨神(SS)"或"光明力量 3 · 猎物是神子(SS)"。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与"中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

江西萍乡　邓春	天津塘沽　薛辉	四川德阳　黄林	河北秦皇岛　屈锴	广东广州　罗飞
吉林临江　闫飞	山西太原　武建军	辽宁鞍山　汪雷	浙江绍兴　缪翔	广东佛山　陈智健
广州珠海　陈施飞	安徽合肥　朱正	辽宁沈阳　徐欢	湖南长沙　唐少云	武汉江岸　吴凌峰
湖南长沙　黄毅	四川威远　龙伟	福建南平　杨林	江苏南京　赵鸣佳	四川泸州　余和仁
辽宁鞍山　雷洋	河北石家庄　张少峰	四川营山　杨勇	湖北武汉　许礼祥	浙江温州　黄伟峰
湖南郴州　陈冲晖	四川泸州　廖敬懿	福建福州　施俊	山东海阳　韩雪林	广东四会　江飞
广西大化　吴国华	广东广州　胡杰波	广西钟山　钟春柳	广东廉江　罗剑年	广东新丰　罗国彬
山东青岛　李强	江苏宜兴　杨鑫	广东南海　马立辉	浙江温州　邹向哲	四川成都　钟进
宁夏银川　阚峰海	广西梧州　周林	浙江宁波　曹晔	河南郑州　杨意	荆州沙市　张宇
江苏南京　张步雷	福建沙县　刘金华	上海龙华　周炜业	河南新乡　刘强	广东揭阳　谢华林



《'97 增刊》威震九州

《'98 增刊》卷土重来

十万元重奖，1361 位中奖者，
DOUBLE 超值
108 面彩页，92 面黑白，过足眼瘾

不变的承诺，全书无广告！

8 月 22 日出版，每本定价：24.50 元

已上市发行
定价：14.00 元

收录 GB 精典游戏近 500 部
十几部 GB 强势攻略
近 200 条 GB 游戏秘技、偏方
GB 硬件、周边设备完全解析



GB 玩友的福音
只此一家，别无分店

打赌：出手稍慢，你不一定能买到。



'1998 上半年合订本

杂志的历史就是游戏的历史，
就是游戏玩家的历史。

缺一本杂志，心中留下多少缺憾，何必！
买合订本，唯一的遗憾就是没有广告！

注意：购合订本，随书赠四开招贴海报一张

预定 9 月初上市
每本 28 元

都市流行 COOL

已上市发行，每本 24.99 元



中国第一本完全介绍都市青少年流行服饰的图书。
NIKE、PUMA、ADIDAS、REEBOK 风靡世界，必有奥秘！
俗话说：牛 × 不是吹的！
看完《酷》，你才有资格说："比酷，我说了算！"



孩子们的游戏

撰文：边晓春

97年11月9日，中央电视台《实话实说》栏目播出了题为“计算机前的孩子们”的节目。我有幸作为嘉宾参加了这次节目。

据说，这是中央电视台第一次在收视率很高的栏目中正面提出计算机游戏的话题。其实，有关计算机游戏的话题近来已经频繁出现在各种大众传媒上，我们前导公司作为国内为数不多的游戏软件制作公司之一，经常接受电视台和报社的采访。这些现象说明，计算机游戏作为一种新形式的文化，已经走进了许多家庭，受到越来越多的关注。

那次《实话实说》节目虽然以计算机游戏为主题，但却没有说多少游戏节目、产品市场、软件制作，说得最多的还是计算机游戏对孩子们的影响、是由计算机游戏引发的家长与孩子的矛盾。确实，这也是社会各界最为关心的话题。节目主持人、导演及策划对此把握得很准。

围绕这个话题，我想以此文比较系统地表述自己的想法。作为一个“业界人士”、也作为一个家长。

1. 游戏是孩子们的权利，也是孩子们健康成长的必需

游戏是孩子的天性，也是孩子们的权利。世间恐怕不会有哪位家长不许自己的孩子玩游戏。

我在这里要着重说的是，游戏是孩子们健康成长的必需。游戏，按照参加主体的人数划分，可分为单人、多人两大类。在多人游戏中，又可分为与家长玩和与小伙伴玩这两类。无论哪一类游戏，都有游戏主体、游戏环境、游戏规则、游戏目的等因素，都是在一定时间、一定空间内的一个动态过程。

在单人游戏中，游戏主体是单独的个人。孩子们总要借助玩具，于是孩子与玩具就构成了游戏环境。每种玩具都有自己的玩法，于是就可能生成若干规则。例如，孩子用娃娃、小猫、小熊和若干小碗组织了一个模拟的“吃饭”环境，孩子扮演老师，给他的“孩子们”“喂饭”。“老师”“喂饭”的规则很可能就是在模仿幼儿园小班的喂饭规则。

孩子们每次玩游戏都有一个目的，例如为了用积木搭一座小房子。每次游戏，无论是否达到目的，总会结束，这就是一个游戏过程。

好的玩具可以使孩子们展开丰富的想象空间。孩子们使用玩具，在游戏过程中模拟成年人各种各样的真实活动。孩子们越是对某种游戏感兴趣，这种游戏对他的影响越大。例如，很多著名科学家都十分怀念儿时用铁片、螺丝等简单器件组装各种模型的游戏，我想，这个游戏培养了他们利用有限资源构造复杂物体的空间想象能力、结构设计能力和为实现上述设计安排制作步骤的组织能力。如果，家长认为这种游戏简单、不实用、有危险，或者认为只对培养机械设计能力有用，且因此就禁止他的孩子玩这种游戏，那么，他就是失去了培养孩子多种重要能力的绝好机会。

多人游戏与单人游戏的重要区别，是各种游戏角色都是由真人扮演的、游戏规则是由真人实现的、游戏过程更难预测、更紧张。

与家长玩的多人游戏，是家长教育孩子的重要机会。家长可以安排游戏环境、制定游戏规则、担当游戏角色、控制游戏进程，既能让孩子玩得高兴、又能达到教育目的。孩子比较小的时候，家长对孩子的教育会有相当大的比例是在游戏中实现的。孩子进入小学以后，多人游戏的伙伴就逐渐从家人转移到同学和邻居。到了中学阶段，多人游戏则更多地表现在体育比赛中。在这一时期，游戏对孩子成长最重要的作用是：培养孩子的社会交往能力。很多游戏造就的“孩子王”长大以后成为社会精英。具体地说，多人游戏对孩子影响较大的内在因素至少有以下几项：

★规则。再淘气的孩子在玩游戏时也要遵守大家商定的游戏规则，否则就会被“开除”。而自觉遵纪守法，应该是现代人必备的道德素质之一。另一方面，能否利用规则在游戏中获胜，特别能表现出孩子们之间在能力上的差别。其实，在成年人之间的各种“战争”中，善于利用规则的一方总能获得某种优势。

★能力。“跳皮筋”时，身高腿长的女孩总是有优势，但身材差一点却技术好的女孩也未必就输；“弹球”时，手上功夫好的男孩总是胜券在握，但利用好地形也很重要。在游戏中，孩子们切身体会到提高自身能力的重要，逐渐学会了如何以己之长克“敌”之短。这种善于扬长避短的素质在他们的整个人生中都会起到重要作用。

★胜负。游戏中的胜负大致上是均等的。在游戏中的胜利对于那些学习成绩不是很好的孩子保持心理均衡很重要，而游戏中的失利对于那些一路顺风的孩子接受失败、提高心理承受能力也很重要。游戏中的胜负能给和平年代的孩子带来强烈的心理刺激，激发他们的斗志、培养他们的顽强，从而使他们的意志品质得到宝贵的锻炼。

★竞争。在多人游戏中，孩子们面对的是人与人的直接的、毫不含糊的竞争。在竞争中，如何善于审时度势、如何寻找对手的弱点、如何制定并实施正确的战略战术，都是直接出给孩子的难题、是真真切切的、当然也是不过分的。试想，面对竞争如此激烈的成年人的社会，一个完全不懂得竞争的新人将怎样生活？

★协同。在多人游戏中，本方人员的良好协同至关重要。而在课堂里，却很难找到一个多人协同做好一件事的真正机会。据说，有不少年轻人在从学校步入社会后工作能力很差，我怀疑他们是不是在年幼时很少与同龄人游戏。

随便想想，就罗列出这么多的理由，来证明游戏对孩子们的心理健康和能力发展的重要性。我甚至认为，游戏是上天特意为孩子们安排的大课堂。从这个意义上说，现在孩子们的游戏是太少了，而不是太多了。如果把孩子们栓在那无穷无尽的书本旁、题海里，却不给他们游戏的机会，他们就很可能出现严重的心理缺陷和能力缺陷。得之或许不少、失之却是甚多。敬请深思！

2. 孩子们为什么喜爱计算机游戏

2.1 有很多种游戏，但孩子们为什么偏偏喜爱计算机游戏呢？

其实，计算机游戏，也遵循与其他游戏方式相同的规律。但最大的不同之处在于：计算机游戏是虚拟的。具体表现在以下几方面：

★计算机游戏的主体，可以是单人、也可以是多人；可以两个人在一台计算机上玩，也可以很多人通过计算机网络玩。与普通游戏最大的不同在于，游戏对手或伙伴大都是虚拟的、由计算机提供，而不是真人。你可以与“曹操”对垒，但这个由计算机扮演的曹操总会欠些火候。

★计算机游戏的环境，是虚拟环境，逼真、神奇、宏大、华丽。软件硬件的能力越强，环境表现的效果越好。附带的好处是安全。

★游戏规则却是实打实的，计算机绝对铁面无私（除非你用技术手段作弊）。有些节目的规则完全是杜撰的，如神话世界中的游戏；而有些节目则是在模仿真实世界的规则，例如足球。

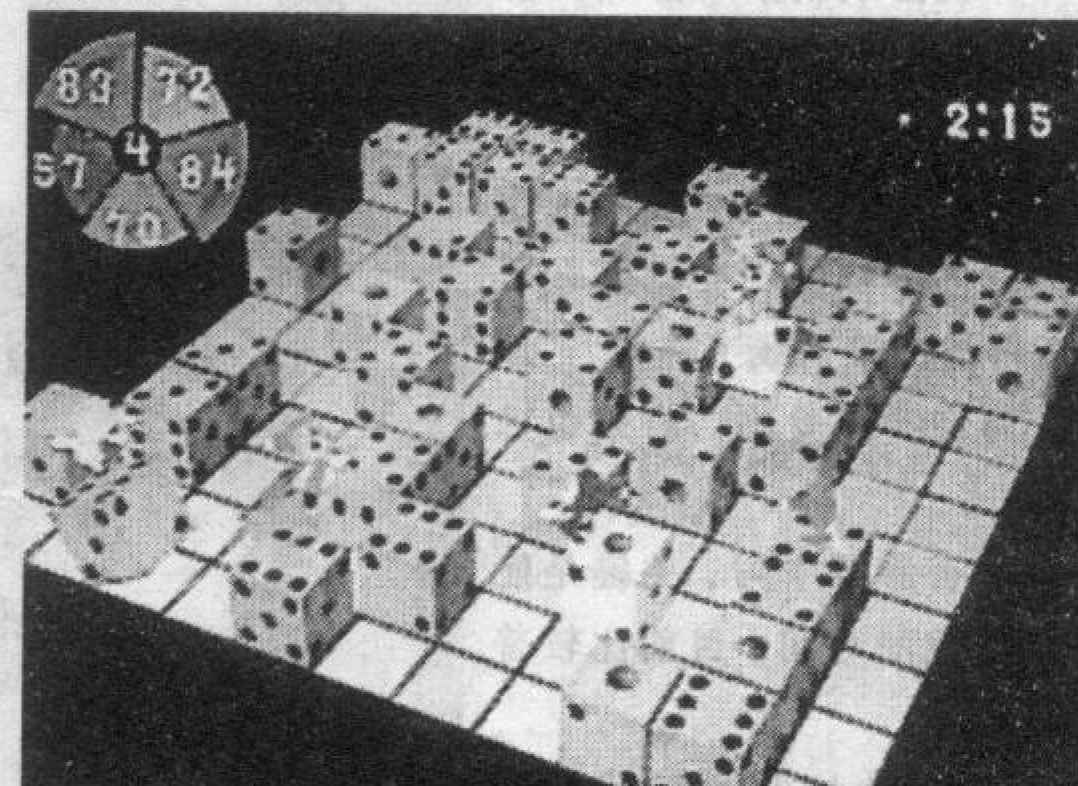
★游戏目的当然也是虚幻的，例如，赢得战争。甚至有些游戏没有明确目的，只是一个永远没有结局的虚拟环境，由很多人通过网络共同推进游戏进程。

计算机游戏比其他游戏更吸引孩子们，就是在于其虚幻的特性使其得以能够为孩子们提供更加广阔、更加神奇、更加绚丽的游戏空间。如果能玩《三国》，扮演诸葛亮与司马懿对抗，当然就不会去玩简单的“骑马打仗”；如果能开着无敌飞船去征服宇宙，当然就不会只满足于拿着变形金刚比比划划；男孩子大都常有“武侠梦”、“枪手梦”、“车手梦”、“球星梦”，这些只能在计算机游戏中才能实现。计算机游戏能把游戏天地从家庭、学校一下子扩展到无穷无尽的虚幻空间，能给孩子们以梦想成真的强烈愉悦，当然会吸引孩子们了。

2.2 有很多种艺术，但孩子们为什么偏偏喜爱计算机游戏呢？

其实，计算机游戏作为一种艺术，也遵循与其他艺术形式相同的规律。但最大的不同之处在于：计算机游戏是交互艺术，有最强的参与性。小说，能给读者以最大的想象空间。一部《三国演义》，展开了多么广阔而深邃的内涵。然而，小说的读者只能读，然后“掩卷长叹（或其他）”。你想当诸葛亮吗？哪怕是假装的？绝无可能。但是，在计算机游戏中，你就有机会扮演诸葛亮去改写历史。

音乐，能够给人以最美的听觉享受。闭上自己的眼睛听吧，足够了。不必交互。也无法交互。计算机可以作为创作工具，但与游戏无关。反过来，游戏产品是要借助音乐烘托气氛的。



▲画面简单的益智类游戏往往是极受欢迎的，SCEI的「I.Q——智力测验」在97年竟销到了68万的佳绩。

美术，能给人以最美的视觉享受。要的是从作品获得的独特的内心感受，而不是参与带来的愉悦。计算机美术是游戏软件产品的重要组成部分，但毕竟不是游戏。戏剧，用极为凝练的手法给观众展现出人物之间的心灵碰撞。演员与观众之间是有交流的，但观众的作用毕竟有限，因为你毕竟不是剧中的人物。如果，你能够作为剧中人物与计算机扮演的人物产生心灵碰撞呢？例如，作为贾宝玉与计算机扮演的林黛玉交流情感，那将是一种何等奇特的感受！当然，现在尚无此类产品，至少要等十年。

影视，是最新的艺术形式，特点是综合。用上了几乎所有的艺术表现手段，再加上由导演发挥的独特的动态视觉艺术手段，去演绎一段动人心魄的故事。“百闻不如一见。”而计算机游戏，也会用上几乎所有的艺术手段，包括导演手段，去构造一个故事环境，请游戏者自已作为故事中的主要

角色去推动故事的进展。参与的感觉和旁观的感觉是绝对不同的，虽然只是虚拟的参与。在这个意义上，是否可以说："百见不如一试。"

计算机游戏，作为计算机交互艺术的主要产品形式，正处在一个迅速发展的时期。完全可以预言，计算机交互艺术将是21世纪最重要的新兴艺术之一。

3. 游戏与学习

记得，那次《实话实说》的录制时间持续了近一个半小时。当时大家都形成了一个共识：孩子们玩计算机游戏，也要把握一个"度"。把握住这个"度"，就是有益的；把握不住这个"度"，就要出问题。笔者认为，这个"度"，有两层含义：游戏的时间和游戏的内容。如果控制不住游戏的时间，就会直接到影响学习；如果游戏内容"出界"，就会影响孩子的思想品德。

这里，先说游戏时间。（下文中的"游戏"均指计算机游戏）有一位家长告诉我：如果他儿子有一段时间没玩游戏了，考试成绩肯定会上升。我自己的女儿每星期六或星期日都要玩游戏，自己掌握时间，从来没有影响过作业，学习成绩一直不错。

我的另一位朋友经常为他儿子的学习担忧。影响孩子学习的重要因素之一是玩计算机游戏或家用游戏机游戏。我曾经与孩子谈过，主要论点是："如果你将来想参与计算机游戏的设计工作，必须现在打好基础。你现在连中学课程里的内容都学不会，怎么可能将来在高科技的第一线工作呢？"孩子当时完全同意我的看法，后来也确实有很多进步。

玩游戏是否影响学习，关键是能否控制住玩游戏的时间。目前比较普遍的情况是：

★能够自觉地控制玩游戏时间的学生是少数；

★需要家长监督才能控制玩游戏时间的学生是多数；

★即使家长监督也不能控制玩游戏时间的学生也是少数。

如果孩子能够自觉控制玩游戏的时间、没有影响学习，恐怕就没有人反对孩子玩游戏了。皆大欢喜。当然，家长还会关心游戏的内容。如果在家长的监督下还没有太影响学习，应该说尚可接受。只是大家都要累一点。如何监督，是另一个话题。如果是最差的情况，恐怕就只能强行禁止了。家长和孩子都要付出很大的代价。

4. 游戏与心理健康

能否控制住玩游戏的时间，主要取决于孩子的心理类型、心理素质和心理成熟程度。

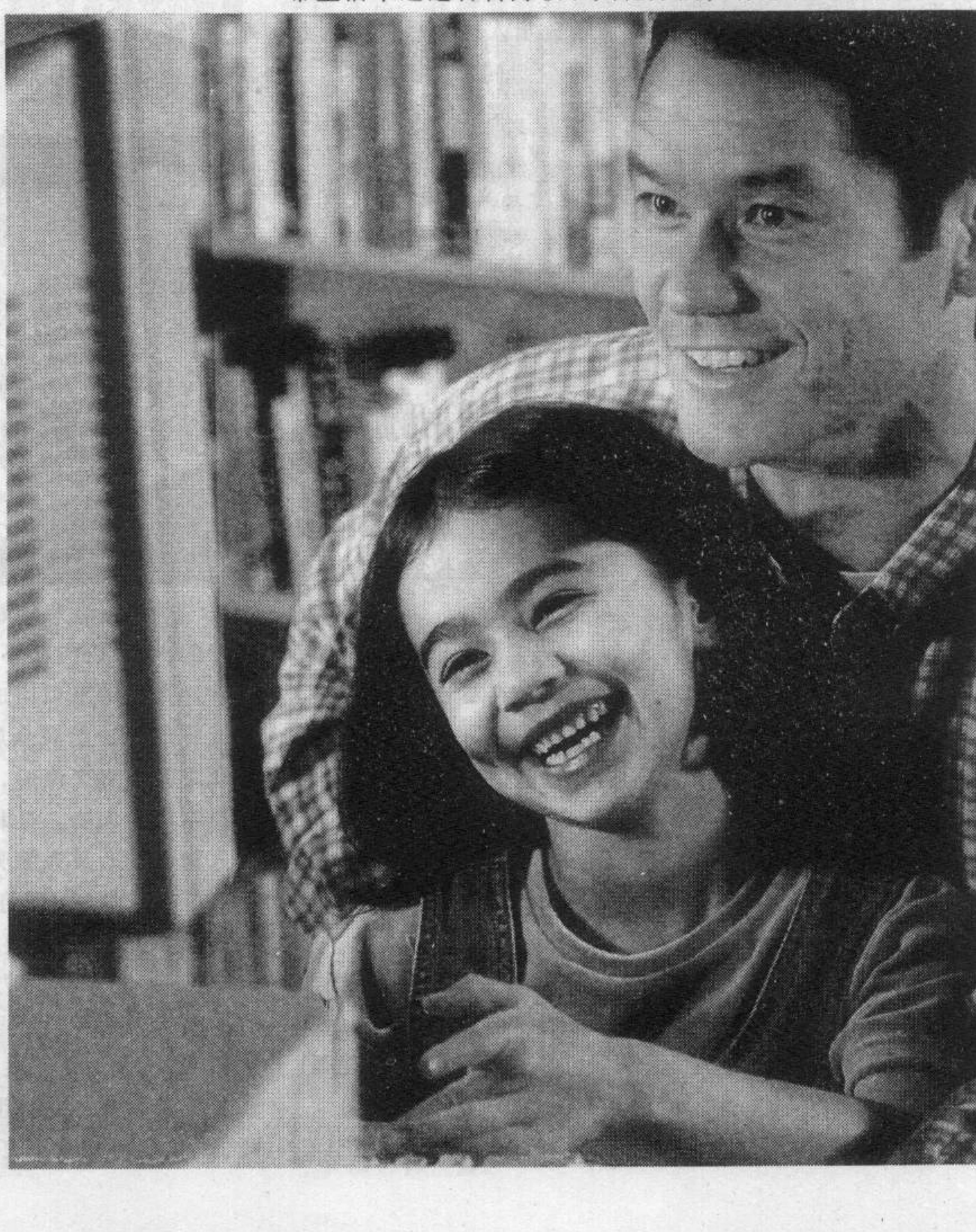
大多数女孩和部分男孩，由于目前的多数游戏产品尚无法引起他们的足够兴趣，自然也就不会花很多时间玩游戏。

心理类型比较稳定的孩子，一般不会对某些事物产生无法控制的强烈的心理冲动，即使喜欢玩游戏，其程度也是有限的。

心理素质比较好的孩子，通常能够把握住自己的情绪。即使非常不愿意停下正在玩的游戏，在大多数场合也能比较自觉地适可而止、或者在家长适当提醒时也能够服从家长的意志。

心理比较成熟的孩子，大都能够理智地安排时间，主动回避那些可能使自己控制不住的事物。即使陷入无法自拔的心理陷阱，也能较快地自我解脱。

笔者认为，心理类型是无法根本改变的。但是，心理素质是可以培养的，心理成熟程度同样可以提高。孩子们的心理健康程度是长期以来形成的、取决于多方面的因素。对于家长来说，最重要的是，要了解自己孩子的心理类型，在日常生活中通过言传身教和其他办法，有意识地培养孩子的



心理素质、提高孩子的心理成熟程度。这决不仅仅是为了控制孩子玩游戏的时间而已，而是能使孩子受益终生的百年大计。

说到这里，已经远远超出了本文的范围。虽然笔者不是心理学专家，但作为“业界人士”和孩子家长，愿意和众多家长、孩子和专家继续探讨围绕计算机游戏而表现出来的各种心理问题。

5. 游戏与思想健康

这是关于游戏内容的话题，也是家长最关心的另一大问题。

毋庸讳言，在海外的游戏软件市场中，的确存在着大量的色情游戏和若干过分暴力的游戏。如果听任这些“精神垃圾”流入国内，必定会极大地危害广大青少年们的思想健康。政府采取措施严格禁止、严厉打击此类游戏产品，深受广大家长的拥护。但是，由于盗版产品的存在，仍然有一些此类产品在国内出现。这就需要家长和孩子们的共同抵制了。

当前，需要特别引起注意的，是所谓“美少女”题材的游戏。虽然其中不乏内容健康的优秀产品，但也确实有大量作品存在不同程度的色情成分。尤其令人不能容忍的是，这些色情产品往往以女中学生为主要题材。抵制了坏产品，还要挑选好产品。对于家长来说，最大的困难是不懂计算机游戏。下面给出若干原则，供家长参考：

★选择游戏种类。家长应该清楚，自己的孩子喜爱哪类游戏。实时战略？RPG？同一题材，可能有若干不同种类的产品，很容易搞错。

★选择内容。通常，古典题材、神话题材、太空题材、体育题材、经营题材的产品不会有严重问题。

★选择制作商或出版商。通常，著名厂商的产品会有较高的质量和可信度。但著名厂商的产品也有区别，他们的大型作品往往能领导产品潮流。国内厂商的产品特点是贴近国人。

★注意媒体宣传，以先期了解产品内容和制作背景。

★注意产品的演示版或试玩版，以得到早期体验。

可以预期，随着计算机产业的迅猛发展、随着计算机迅速走进广大家庭，会有越来越多的游戏软件产品问世。游戏软件将成为广大青少年的主要精神食粮。

作为家长，应当象给自己的孩子精心选购合适的图书一样，为他们精心选购合适的游戏软件。因此，迅速学会使用计算机、了解游戏软件的主要分类、能够辨别游戏软件的内容质量和制作质量，就成为广大拥有计算机的家长们必须掌握的本领。

6. 由游戏引发的种种家庭矛盾及其解决建议

①游戏开始时间。家长认为，此时不宜开始游戏，因为孩子尚未完成作业、或其他原因；孩子不接受。我建议：在节假日，由孩子自行安排娱乐时间、学习时间，由家长监督执行；在平日，孩子们应该养成先完成作业的好习惯。

②游戏持续时间。家长认为，孩子的游戏时间过长；孩子不接受家长的意见。我建议：中学生的一次游戏时间最好不超过 2 小时，小学生的一次游戏时间最好不要超过 1 小时，且中间应有适当中断以休息眼睛。在非节假日时，不要因玩游戏影响正常的睡眠。有些游戏，需要存储进度，但又不可以随时存储。家长最好不要在不能存储时就强行命令孩子关机，因为那将导致前功尽弃。不过孩子们也不能以此欺骗家长。



◀运动类游戏现在是越发受欢迎了，其原因就在于那种洋溢着轻松与畅快的健康感吧—

③玩游戏的条件。我建议，家长不要用玩游戏作为对孩子的奖励手段或鼓励手段，尤其不要以做作业、学功课作为允许孩子玩游戏的前提条件。那样只会拉大学习和游戏在孩子心中的兴趣差距。

④注意孩子的逆反心理。对于孩子们玩游戏的正常要求，宜疏不宜堵。你越是把游戏视为洪水猛兽、严加看管，孩子心里的欲望就越强烈。一旦爆发出来，大家都难受。相反，如果你把游戏只是看作正常娱乐的方式之一，只要别太出格，多点少点都无所谓，孩子们可能反倒不是非玩不可了。或许，他们的兴趣也许会转移到别处，因为其他娱乐方式也很精彩。

⑤若可能，与孩子一起玩。孩子如果从心里把你当朋友，多事情自然就好商量了。当你亲身体会到游戏对孩子们的影响时，你就有会办法引导孩子们了，起码会挑选合适产品了。

⑥最重要的是，你要真正尊重自己的孩子。对于孩子们，仅有爱是远远不够的。

⑦我给孩子们，特别是中学生的衷告是：

没有人有资格剥夺你的快乐，但也没有人能帮助你走向成熟。

珍惜你得到的自由。

结语：写这篇文章，历时半年。在 WORD 给出的统计信息里，编辑修改时间为 1530 分钟。写得非常慢，但仍感意尤未尽。因为我心里知道，这是一个很大很大的话题，或许会伴随很多很多的家长和孩子们持续到很久很久的未来。

责编：PERFECT

D之食卓2

饭野贤治倾情奉献

饭野贤治就是饭野贤治。

这次他为大家带来了十分恐怖的D2。

这里要说的是，罗拉已不再是弱女子，在三维雪原中，她将扮演邦女郎式的角色。

被SS机能所折磨的朋友可得看看。



DC　厂商:WARP　类型:ACT　发售日:98年11月20日!!!

D2 POWERED BY DREAMCAST

D2并非其前代那样的解迷AVG，而是包含解谜要素的动作游戏，难道此类游戏更适合表现机能？大家可能会想到N64上面的“007金眼睛”。的确，“金眼睛”托N64的福，使得广大玩家在久违了的动作、射击类游戏面前找到感觉。

正是因为N64性能的关系，加上制作者对动作游戏把握得较好，使得“金眼睛”一炮打响。不过，虽然该部作品为全多边形，且邦德的活动范围很大，应是一个在真三维空间内进行的游戏，但是——非常遗憾。

相比之下拥有优势机能的DC，圆满地解决了许多问题。尽管D2只是一个以雪为主题的动作兼射击游戏，可既然在DC上推出，又是瓦普的作品，其中可能有过人之处和超前的概念，下面将以图片向大家介绍。

飞机与陨石即将碰撞，罗拉、乘客的命运……

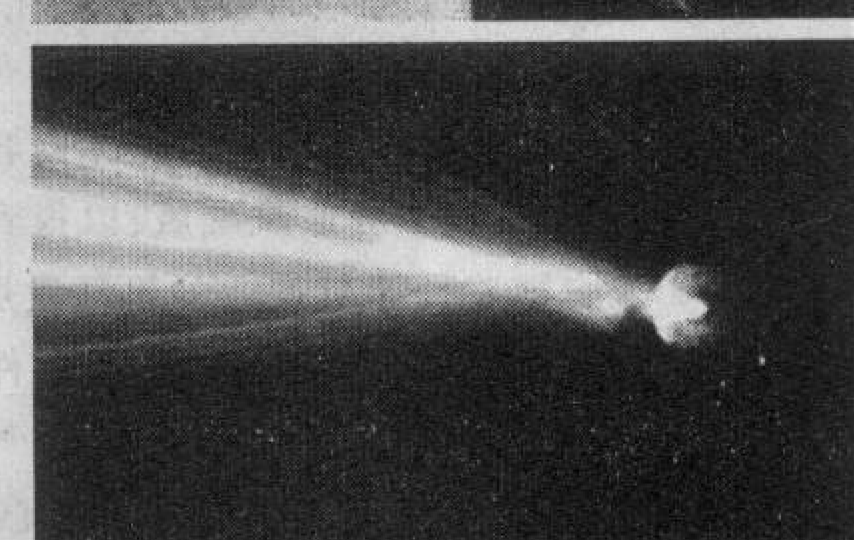


D2的故事与M2版开发中所设定的不同，恐怕游戏类型也改变了吧？从D2的片头画面可以发现，一个受伤的人在雪地上艰难地走着，他的血一滴滴地流到了银色的地面上，然而……在那人走后，其身后的血由红色变成了绿色……



上面的情景为游戏埋下了伏笔。

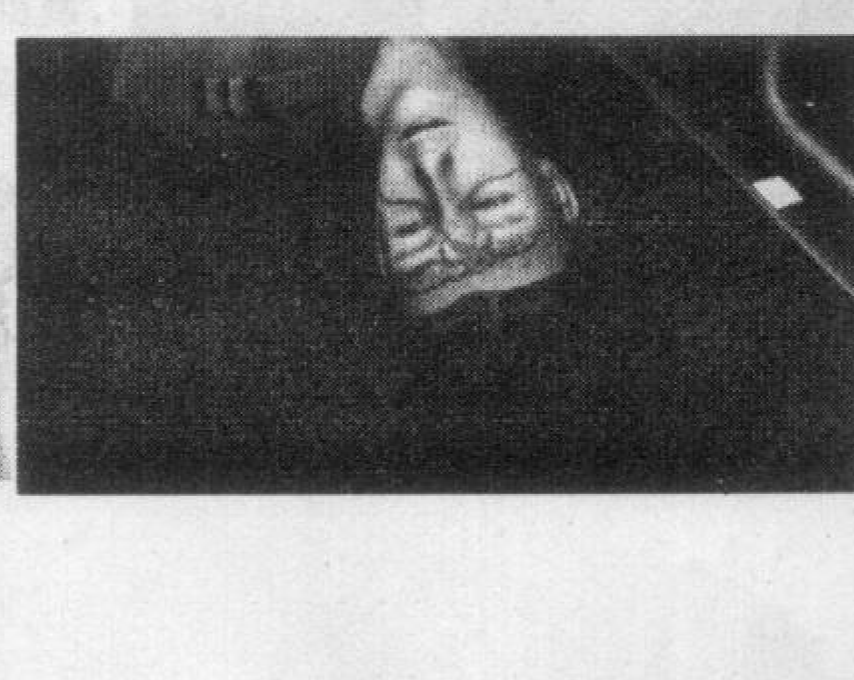
女主角罗拉因飞机爆炸落到雪地后，躺在黑人妇女甘巴莉家中的床上，似乎又梦到了那场可怕的经历——一颗巨大的陨石从宇宙飞向地球，而地球则像反击般地涌起一道黄色的的防壁，陨石当即被摩擦产生的高温溶化变小……而此时在地球上，罗拉正乘飞机经过加拿大上空，并结识了邻座戴维。机上有一个男人在舱内自言自语，说得尽是没人能听得懂的怪话，突然又有两个人举枪劫机，他们口中所说的话竟与那怪男子不谋而合。正当戴维想乘机击倒劫机者时，他发现那颗陨石快要撞到飞机，于是拉起罗拉便走，陨石还是撞在机身上，随后飞机爆炸……



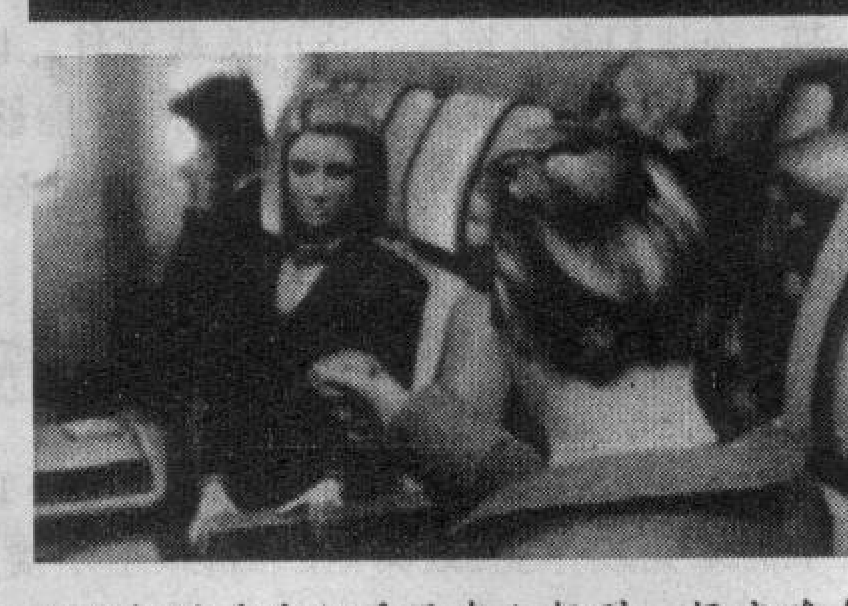
罗拉从梦魇中惊醒，却发现一个受伤的人已来到屋前，罗拉和甘巴莉都感到紧张，因为那个男人竟在痛苦中变成了异形——植物的枝杈从他的体内长了出来……故事由此展开。

W A R P. 瓦普





◀乘务员惨遭毒手，怪男人在舱内制造恐怖。



▲飞机的乘客似乎没有人想到一场灾难会降临在他们头上。DC的播片能力不赖。

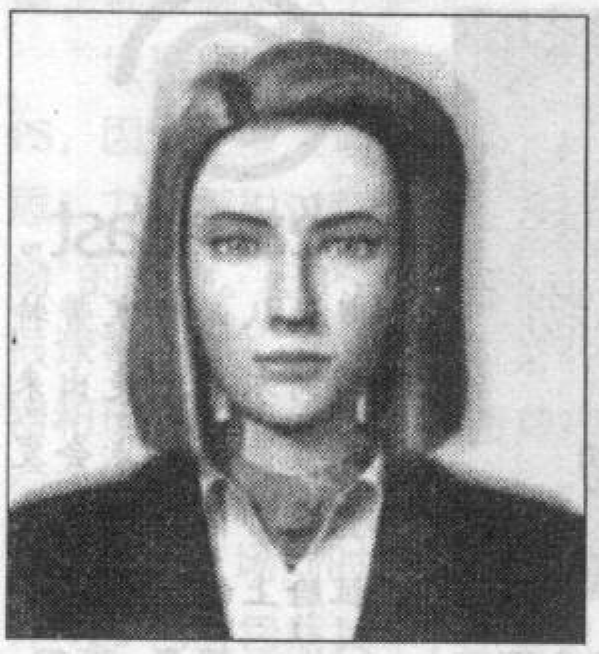
饭野贤治的目标——要让 D2 面向全体游戏爱好者

5月23日(新主机发表后两天)在饭野的亲自主持下，为其压箱作品开了一场别开生面的发表会。当场展示了 DC 的高级工作站之图像处理机能。众所周知，白色是计算机图型学中最最难于描述的颜色，对于广大游戏爱好者而言非常重要的 D2，画面中的雪，用了 30 种以上不同的白色来表现。

饭野指出，D2 的部分视点其实玩起来有点像“VR 战警”，而瓦普是计划把 D2 对应到 DC 的网络 MODEM 上的，但这并不是为了多人游戏而设计，而是可以从网站上下载资料。初步估计应是可以下载音乐。今后也将对应 PDA－VMS。

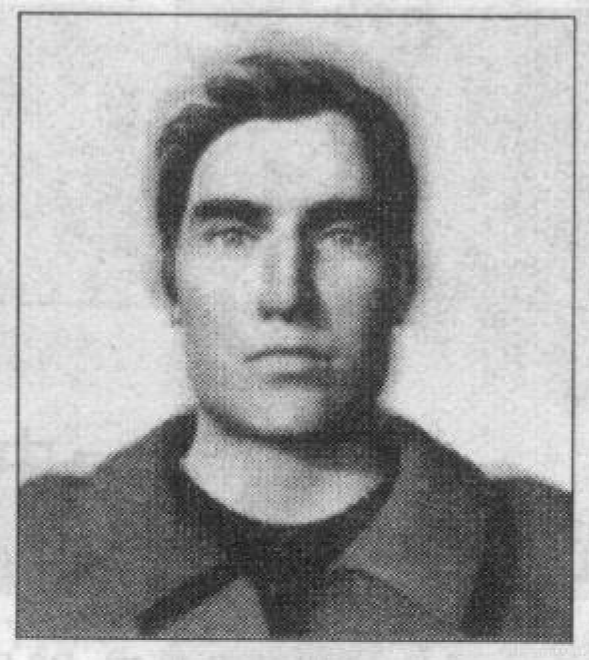
因为主机高度进化，动画格数已经不是问题。SEGA 的新主人入交召一郎先生说，DC 拥有最低 60FPS 的画面效果。而罗拉，是以这个帧数行动的。

编者曾于 SS 版 HOD 介绍中提及较高线数的输出也是新世代机应努力的方向之一，DC 完全符合了这个条件，整个 D2 游戏过程的画面解析度为 640×480(请用数字化彩电或监视器)，这也是它和“金眼睛”的区别之一。毕竟 N64 因卡带容量的限制，无法给予材质贴图以更大的空间，其 64×64 的贴图解析度虽然没有“马赛克”，但总体上游戏画面给人的感觉是“有点模糊”。这在 DC 上是看不到的。有比较才有鉴别，我们并非指摘其他主机的短处，N64 对防止出现“马赛克”还是很有一套的。



■LAURA PARTON

罗拉。32 岁。本作是她第三度出演，形象佳。



■DAVID BRENNER

戴维。34 岁。E0 以来，罗拉的的又一位伙伴。



■KIMBERLY FOX

甘巴利。33 岁。为罗拉提供重要帮助的女性。



■JANNIE

珍妮。5 岁。其纯真笑脸的刻画令人印象深刻，DC 的能力太强大了。



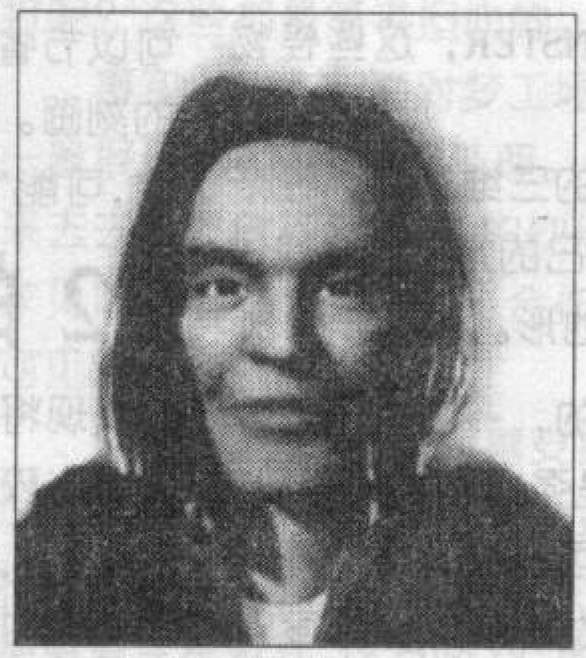
■谜样人物

一切未知。其存在令人感到恐怖，却是恶主角。



■暴徒甲

年龄不详。在飞机上有笨劣的表演。



■暴徒乙

年龄不详。那狂傲不羁的表情值得留意。



7 名主要人物

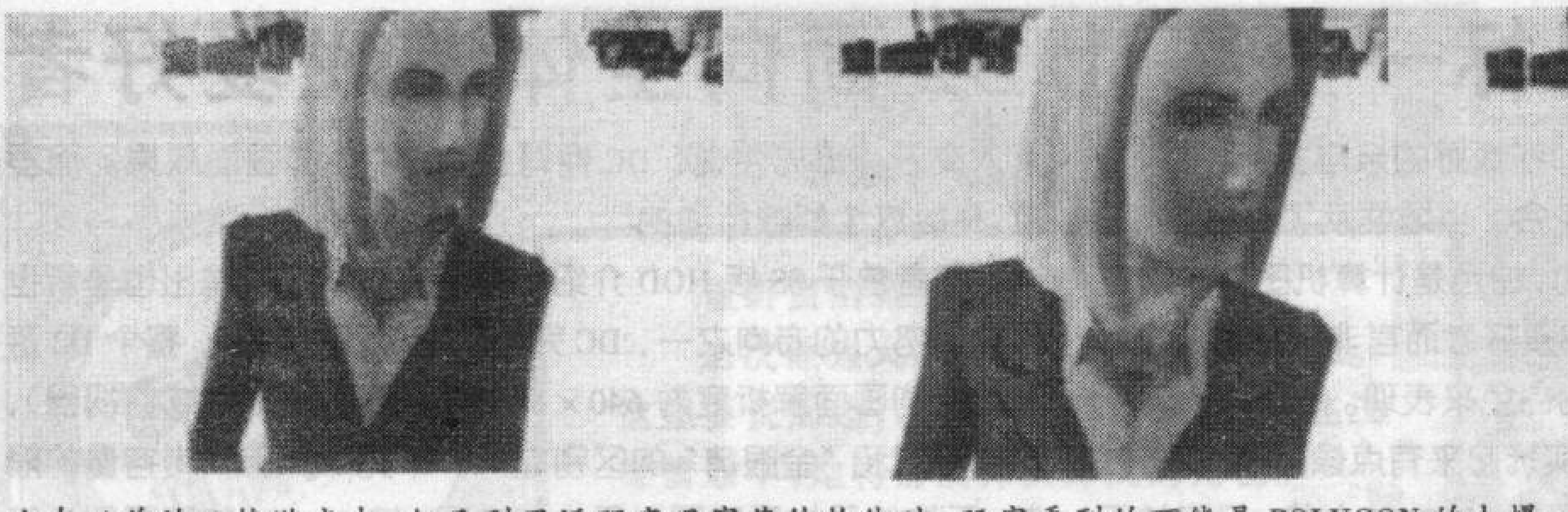


斜面的魅力

D2 不但有细腻的画面，同时令游戏空间的自由度达到了顶峰。通常的“真”三维游戏的一个毛病在于，画面中“允许你通过”的大路旁边有不少山坡石壁以及诸如此类的物体，但却请你“不要通过”——玩家不禁要问——“我为什么不能翻过小山看看后面的情况呢”？

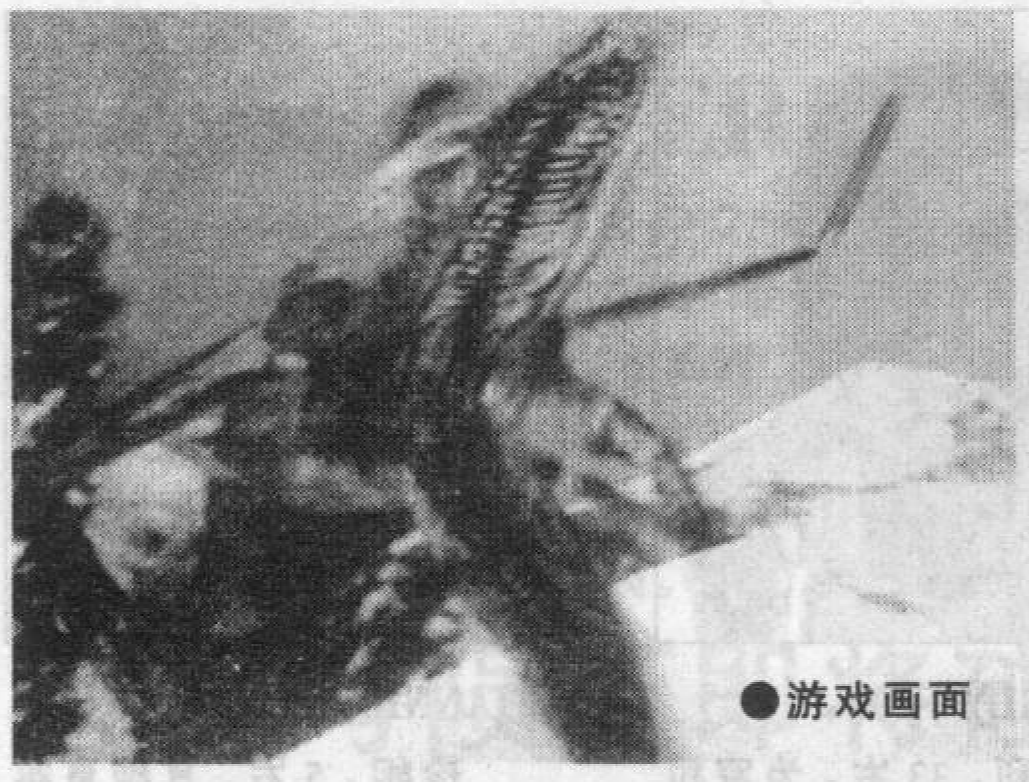
一定要沿着看似华丽的背景走下去并试图看看还有什么没发现的玩家难免失望，因为你根本过不去。机能限制你只能在规定的范围内活动。在武装雄狮 2 这样的自由度较高的游戏中，大多也只是在平地上活动，罕有丘陵地带的战役。

D2 则不同，DC 可以制作出异常复杂的背景空间任玩家遨游，微妙曲面构成的连绵不绝的大小雪山，罗拉可以借助各种“交通工具”到她想要去的任何地方，也许还能乘着缆车从山顶直达山脚呢。这种电影般的表达境界相信现有机种难以达成。

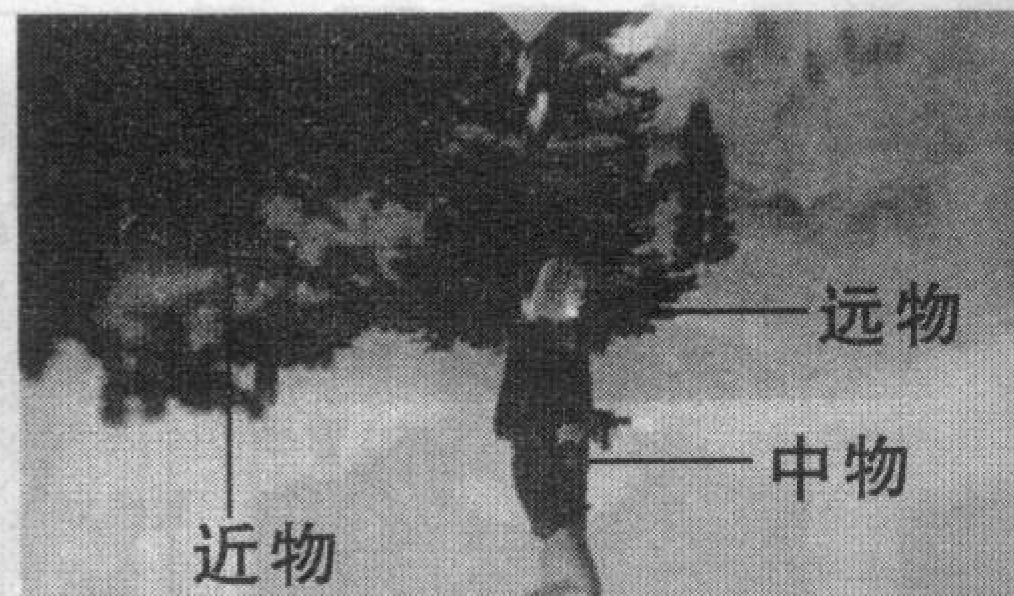



▲在以前的三维游戏中，但凡到了近距离观察某件物体时，玩家看到的可能是 POLYGON 的大爆山，或者是马赛克现象严重。这种不愉快的感觉相信不少朋友都曾遇到过。请各位看看 DC 在 D2 开发初期对此种情况的处理。还有一种被称作"衣服粘到了身体上"的说法，这也是因为 POLYGON 数量不足造成的，D2 中则不会出现这种种现象。

角色面部刻画



●游戏画面



Dreamcast

◀罗拉从两棵寒带特有的树木之间走出来的时候画面视点会发生变化。注意弹光在罗拉脸上的反映。

D2 以罗拉的主观视点进行，操纵枪口瞄准器打击敌人，一场战斗结束后，将有 REPLAY 画面，敌人是植物化的异形和一些特定 MONSTER，这些怪物究竟是怎样来到地球上的呢？

因为 DC 提供了真正意义上的三维空间，在茫茫雪野上，玩家一定要把握好自己的方位，游戏过程中画面会适时切换，以便观察地形。

无疑是运用了 Z－BUFFER 技术，D2 中不会再有 POLYGON 重叠。而且，玩家控制的女主角，在采取行动之后的 REPLAY(交待事件)时，画面是会随着角色的远近进行缩放或加以角度变化，非常顺滑，通过非常大量地使用 POLYGON，游戏过程中舍弃以 CG 表达剧情的办法，完全即实演算，这样就可以节省完全不必要的 CG 资金浪费，而效果却更出色，尤其是对人物表情的刻画。在上一期"游戏的近未来"中大家看到，坂口博信先生就很注重这点，可能"表情"在使玩家对游戏投入感情方面有着特别的妙用吧。

D2 的 POLYGON 数是多少？

D2 是有着时间推移的概念的，一日内朝昼夕夜的表现将藉于 DC 的光源处理来实现，这是强调气氛的手段之一，是比较重要的一点，但在黑白图上大家可能难以看得清。

D2 将 DC 的 POLYGON 能力发挥到什么程度？读者一定对具体数字更感兴趣。D2 中下雪的场面，将有两三千的多边型雪花落下，雪花还要再分为"远雪"和"近雪"以示大小区别。为了增强临场感，雪野中时常可以见到 POLYGON 鸟群（15 只以上）从罗拉的眼前鸣叫着飞过。游戏中任何一名出场人物都将使用 5000 个以上的 POLYGON。罗拉的脸部有 2000 个 POLYGON。观察罗拉那细致至极的表情变化真可说是 D2 的最大乐趣。固定背景中的雪原和房屋等等将使用不低于一百万的 POLYGON，还有许多物体如大卡车、吉普车、摩托雪橇等等可供玩家使用，这些东西所耗多边形的数目亦较大，因为它们在画面中都不是单一出现，而是同画面出现若干辆。

判定硬件能力高低要看它对细节的处理，因游戏世界观要求，本作天候的雾化效果和爆炸后的半透明技术运用也很是出色。D2 的魅力建立在饭野和梦工场之上的。不过我们仍要坚持游戏性第一的原则来客观地评价游戏，否则，如果单以画面论，那么"除了 DC 的游戏外，其余的游戏都不是好游戏"这一结论成立。高度进化主机之代表游戏，编者首推 D2。



可供乘骑的车辆倍受期待！

恐怖画面下次见！

新主机话题不断，玩家紧急大讨论

■世嘉公布 DC 后，许多人仕发表了自己对新主机的看法，正谓百家争鸣！下期还将有关于此的讨论/天师

世嘉对梦工场寄望甚殷，期望推出后首年能卖出 150 至 200 万台。长远来说是打垮 PS，登上家用机坛一哥宝座，事实真的这么简单？今次特别举出梦工场的不利因素。

要成为家用机坛之霸必须抓住占庞大数量的非机迷，这已是老生常谈。论功能，梦工场是无敌的，但功能不是一切，形象及标签效应更为重要，偶像派可手的唱片往往比实力派歌手畅销就是这个道理。



世嘉也发觉到这方面远逊于索尼的 PS，因此在梦工场的外型上下过不少心思，力图摆脱过往土星那“标准机迷玩物”的形象。但 PS 几年来建立的形象太根深蒂固了，SONY 令人觉得是时尚电器和玩物的代表，这标签效应非一朝一夕可以动摇。

与梦工场同时推出的软件有 D2，另外 VF3 也应包括其中，还有如 DAYTONA2 之类的赛车游戏，标准机迷该感到无比兴奋的。但有没有看到背后的隐忧呢？列出这张名单，岂不是再一次告诉非机迷：梦工场和土星一样，是标准机迷的玩物？D2 表现了梦工场卓越的机能，但能吸引非机迷吗？所有女性机迷都爱玩 VF3 吗？

非机迷要求游戏机愈简单愈好。最理想是放入光碟就能玩，不希望花巧太多。梦工场又搭载 MODEM，又有 PDA，SNK 新携带机也要来对应之，十八二十瓣，已脱离传统家用机的框框，但这种改变属于良性吗？真的可吸引广大非机迷？还是只为了那些追求高质素、多功能的标准机迷呢？

事实上许多非机迷根本不关心主机的机能。尝试问过一些女性非机迷对梦工场的看法，回应竟是这样：世嘉推出功能强劲的新机吗？那又怎样？我觉得 PS 很多游戏已很好玩。

日本正面对战后以来最大的经济困难，失业率创新高，日元对美元汇率跌至 5 年来新低，梦工场在这种经济气氛下推出，真的合时吗？标准机迷和世嘉死硬派会照样捧场，但非机迷又如何呢？梦工场定价仅 3 万日元左右，但未计算软件在内。非机迷手头若有 3 万日元，大概宁愿为自己的 PS 多买几套软件吧！若是买 2800 日元一套的 BEST 系列更足可买十套呢！过去土星和 PS 都需要花一年半时间，再大加宣传催谷才达到 150 万台的销量，DC 面对如今的经济环境，要在一年内卖 150～200 万台，肯定会很吃力。

世嘉在家用机市场的发展一向是第二位，这大概和她每次急于出招有关。十多年前，MARK Ⅲ 给任天堂的红白机打得透不过气于是急着推出五代，之后又被超任打垮，土星抢着登陆，又败于 PS 手下。今次轮到梦工场，明显是因土星处于不利形势而赶着在今年内登场甚至等不及日本经济复苏。世嘉真的已准备万全吗？火速推出的梦工场是不是无谋的决定？会不会再次被人抓住弱点打呢？这些都是笔者担心的。

事实上日本方面对梦工场也甚为保留，报章对 DC 只作出一般报道，并没作高调处理。传闻中会为梦工场开发软件的来来去去也是曾支持过 SS 的软件商，岂不仍旧是老样子？暂时仍未见哪间过往没跟 SEGA 合作的大软件商宣布投入 DC 阵营，可见观望者的心态。

老实说，笔者也是世嘉支持者，极之期待梦工场的面世，不过个人感情是一回事，若要动摇 PS 在日本的稳固地位，笔者就相当保留了。但梦工场进攻美国市场应该会取得佳绩。毕竟老美酷爱三维游戏，这方面 DC 能够满足，阁下的看法又如何呢？

编者按/看过上面朋友的信，相信全体读者会有同感。从前我们讨论过各种主机的性能，结果是谁也不能说服谁。主机是用来娱乐的，梦工场的前途光明而道路曲折。竞争的结果给人们带来太多需要思考的问题——PS 已红得发紫，索尼对未来格局的构筑有没有开始？家用机市场的风水转到世嘉这边了吗？任天堂还想让这世界更“有趣”吗？可说是一片迷茫。此时，已全副武装的 DC，将无视任何怜悯与猜疑，并沿着它唯一的曲折之路走下去。

大家已注意到上文没有提到性能方面的问题，这正是梦工场的最大优势，它还可以提供十分优越的开发环境。因此，以卡普空为代表的一大批重要第三方软件商已经加盟。解调器和便携机等“脱离传统”的东西的推出是在索尼的启发下，新主机外型则“借鉴”了 N64。这一切的目的就是为了要跟上时代。

电玩评论中的观点通常都很有针对性。但是，这方面的问题解决了，还有其他“许多”方面的问题等待着“解决”。上文亦有提到重要的“非机迷”问题，看来，梦工场还必须吸引一部分擅长于吸纳新派玩家的厂商加入才行。这方面 SONY 是公认的大师。

发稿前，最新的土星杂志刊发了最新一波的 D2 画面，老实说编者是深受感动的，那些画面真的难以形容。面向全体电玩爱好者的 D2，身负 128 位机的先锋重任，现在看来，关注者大可放心。

支柱游戏作了先锋之后，就有大牌软件商考虑加盟的问题。次世代以来，史氏风头出尽。之所以能傲视群雄，是因为她眼光独到且长远，认准 PS 就全力出击！史氏当初的“宝”没押错。反观艾尼克斯，在 PS 上已经很难和史氏共进正餐，对于极有望使自己重新崛起的梦工场，坚决不明确表态（艾与世嘉关系很好，被日刊归为 DC 阵营中的准将），可能是要向史氏看齐吧！欧美方面决不像日本这般犹抱琵琶，早已退出 SS 阵营的软件商纷纷在开发梦工场的软件，EA“私下表示”将要考虑的平台是啥？……可贵的是，史氏对既定硬件有着很高忠诚度，至少要高于艾尼。文中作者还提到日本经济危机这个外部环境的问题，考虑得确实比较周全。

主机终归是要进化的，编者非常清楚地记得最早看到世嘉五代画面时的兴奋感。虽然很有些人不看好 DC，但可以肯定的是，DC 会从视觉和听觉上给这部分人以很有些分量的冲击。

次世代天空

樱大战2·望君珍重

续作再现 亲切异常

战争是不朽的素材，爱情是永恒的话题，合二为一的“樱大战”就是这样的经典作品。曲折的游戏构架，丝丝入扣的剧情安排，以及藤岛康介装饰味十足的角色设定，塑造出其中一个个清新自然的游戏形象。假设但单从游戏感情的表现能力看，“樱大战”堪称次世代游戏中的佼佼者。

SS 厂商：SEGA 类型：AVG＋SLG 发售日：98.4.4 媒体：CD×3



一年后，花组再度出击，为玩家展现那柔情似水的故事

（接上期）

第十话 新年假期

新年到了，花组众人聚在乐屋庆祝新年，并许下各自的心愿。神奈希望变得更强，艾莉丝希望自己长高长大……

强制选项时间

1、乐屋——新年愿望——能够得到和平（平和ために努力する）——大神性格变坚定

2、乐屋——有何打算——想离开这里，出外逛逛（どうか行きたい）

准备

第二天早晨8:00钟，大神起床后利用半个小时的自由时间探望各人。在这段时间里，并不能将所有人一一找遍，因此要加以选择。另外，在买店里可以买到特别的相片。

自由时间

3、樱的房间前——她回家乡——问候你母亲（お母さんによろてくね）

真宫寺一马

大神在房内更衣后，准备与樱一起去她的家乡仙台。告别米田，二人乘火车离开了帝剧。火车上，众人都把大神与樱当作要去订婚的情人，这令二人尴尬不已。

到达了仙台，樱带着大神参观她的家乡。当走到一棵被雷劈断的大树前，樱说曾有人在此被雷击，但奇迹般的幸免一事时，出现了一个与樱相识的少年，原来他就是遭雷击的人而且是樱的好友。接着，樱带大神回家拜见自己的母亲。在樱父亲真宫寺一马的房间，大神看到了他的遗照。

旅途的劳累令大神疲惫不堪，正当他要休息时，樱的父亲向他问起樱的事，并问他是为何而战。

第二天一早，樱为大神做了早饭。早餐过后，樱带大神到父亲真宫寺一马的墓地拜祭一马的墓碑。虽然这是只有真宫寺一族才能看到的，但奇怪的是大神竟然也能清楚的看到。这时，枫通过通讯机告诉大神，发现来历不明的敌人。樱与大神立即出战。

4、大神的房间——换衣服——取通讯机（キネマトロンをもつていかない）——樱好感度上升

5、樱的房间前——问樱对这件新衣服的感觉——合适吗？（似合うかい）——樱好感度上升

6、火车上——是订婚——不答——樱好感度上升

7、仙台站出口——直接去樱家——不如先去其它地方（ど己か、よし道ていかなか）

8、树旁——遇到樱的朋友——我是大神一郎（大神一郎）——大神性格变坚定/樱好感度上升

9、樱的家门前——樱的母亲前来迎接——第一次见面，我是大神一郎（はいめまて、大神一郎です）

10、一马的房间——看到一马的遗照——是位正义感很强的人（正义感の强そうな人だね）

11、客厅——借一马的睡袍——这样的话，就借来用（それでは、お借りします）

12、房间内——樱有没有麻烦人——没这回事（こんなとはありませんよ）

13、庭园——大神为了什么而战——为了帝都的和平（帝都の平和を守るからです）

14、房间内——听到樱在做早饭——立即起床（すぐに起きる）——樱好感度上升

15、客厅——吃樱做的早饭——很好吃（うん、うまい）！

16、一马之墓——敌人出现——一定会回来（必ず、生きて归ります）——樱好感度上升。

未死的强敌

大神和樱返回了翔鲸号。枫告诉他们，花组的其他人已经出动了。当樱与大神驾驶天武前来支援时，却看到同伴被封在了晶体中。而从前被击败的土蜘蛛、金刚和鬼王三人仍未死去。接着他们唤来降魔机兵企图阻止大神救回花组众人。

战术指南

由于只有大神和樱面对众多敌人，未免势单力薄，但

只要让大神或樱站在封住同伴的晶体旁。一回合后，晶体便会被自动击破，被救的队员便可加入战斗了。在天武的强大威力面前，不堪一击的敌人很快便被全歼。

战斗结果

战斗结束后，京极庆吾出现了。原来上次自杀的人只不过是他的替身而已……

近乎疯狂的京极发动了"八鬼封魔阵"，企图破坏帝都。樱冲上前去想阻止京极。正当这时，鬼王上前拦住了她，并缓缓拔出了宝剑横在胸前。这个姿势震动了樱，她猛然发觉，鬼王就是他的父亲真宫寺一马！这时，天昏地暗，封印被解除了，"八鬼封魔阵"终于被发动。一个庞大的飞行物从天而降，笼罩了整个帝都。

第十一话——地面上最大的战斗

决战之前

最终的决战不可避免的临近了。花组体队员在指令室里召开会议。米田告诉众人，帝都靠八个封印压制着邪恶能量，这八个封印便是组成"八鬼封魔阵"的八个鸟居。八个封印解除后，能量便会最终爆发。敌人也愈发强大，他们面对的将是京极的"人造降魔"！同时，米田为了鼓舞众人，向大家展示了帝都的秘密武器——空中战舰米加沙！

准备完毕后，花组队员在米加沙的舰桥上集合，米田讲解完作战计划后，下达了出击命令。雄伟的战舰米加沙缓缓升起在帝都的上空，向复活的空中要塞——武藏飞去。不知何时，土蜘蛛竟带领降魔机兵冲入了米加沙的舰体内。大神将队员分为两组，一组待机，另一组四人由他亲自率领，去击退敌人(这四名队员由玩家亲自挑选)。

强制选项时间

1、指令室——听取情报——任意

2、指令室——艾莉丝有此胆怯——不……不会输的(いや…負けやしない！)

3、走廊——樱有话要与大神说——是有关其父的事？(…お父さんのことかい？)

4、帝剧门外——樱不知如何是好——夺回父亲的心！(お父さんの心を取つ戻そう！)

5、帝剧门外——被降魔包围——叫人帮助(助けを助けを呼んで来てくれ！)

6、帝剧门外——加山来抵挡降魔——加山…交给你！(加山…まかせたそ！)

7、指令室——要如何应战——用米加沙的舰炮攻击(ミカサで炮击します)

8、指令室——樱要求出战——一起来！(ああ、绪に来てくん！)——樱好感度上升

9、指令室——神崎堇要求出战——当然可以(ああ、ももちろんだよ！)——神崎堇好感度上升

10、指令室——利尼要求出战——一起出动(俺と一绪に出动だ)——利尼好感度上升

11、指令室——艾莉丝要求出战——好(ああ、いいとも)——艾莉丝好感度上升

12、指令室——玛利亚要求出战——是，拜托你(ああ、いいとも)——玛利亚好感度上升

13、指令室——神奈要求出战——一起去(ああ、一绪に行こう！)——神奈好感度上升

14、指令室——织姬要求出战——一起来！(一绪に行くかい！)——织姬好感度上升

15、指令室——红兰要求出战一好，一起来(よし、ついてきてくれ！)——红兰好感度上升

战术指南

这场战斗，敌方降魔机兵的目标是飞船的动力装置。当敌人破坏掉全部动力装置后，战斗便宣告失败。因此，应选派攻击范围大、距离远、移动速度快的队员上阵(只能选四人)，笔者建议由樱、艾莉丝、玛利亚和神崎堇组队，并将作战方式转为风，竭尽全力速战速决。当大神等人击退这里的敌人后，发现土蜘蛛另外派遣了一支降魔机兵部队去破坏机关部。花组留守的队员就可以全部出动，迎击敌人，值得注意的是土蜘蛛利用超能力将"八叶"转为白色时，众人的攻击非但无法伤害她，还会增加她的体力。因此应在这时积攒气合值，等她机甲颜色转变后再进攻。

再战

众人返回舰内不久，米加沙舰的中央通气口又遭到降魔攻击，为了保卫米加沙，大神一组人再度出战。

强制选项时间

16、舰桥——敌人又来入侵——明白了(わかりました！)

战术指南

这一战的主要目的不是尽数消灭敌人，而是阻止敌人进入中央通气口。如果有七只以上的降魔进入了通气口，战斗就宣告失败。由于敌人会从四面八方降临，因此要将兵力分散开来防守。最后，土蜘蛛驾驶"八叶"再次出战，企图全力破坏中央通气口。因此，玩家要在她前进至通气口前使出所有合体技、必杀技将其击倒。在与土蜘蛛作战时，天武突然发生异状而失控。

光武·改！

战斗结束后，众人都为天武的失控而担忧，红兰调查后，发现天武吸收了都市释放出的异能。因此，大家只能驾驶从前使用的光武·改迎敌了。

强制选项时间

17、指令室——不能使用天武——没有它也要战斗(无理を承知りで·战おう！)

18、机甲库——看到光武·改——加油(ああ…がんばろう！)

19、机甲库——织姬与利尼换了新战斗服——很合适呢(よく似合つてるよ)——织姬与利尼好感度上升。

20、舰桥——枫要大神安慰队员——我明白(わかりました)

自由时间

米田要大家休息一小时。这段自由时间内，选择项不会影响友好度，玩家可自由选择。

神剑白羽鸟

大神返回指令室后，枫取出姐姐留下的“神剑白羽鸟”并告诉大神用这四把神刀进行“二剑二力”的仪式能够再度封印武藏。大神携带此剑，与花组队员准备乘轰雷号出击。米加沙舰的前主炮击破了武藏，使得乘坐轰雷号的大神得以成功的进入武藏内部。

强制选项时间

29、指令室——枫说出使用刀的方法——明白（…わかりました）

30、舰桥——目标——一定要活着回来（必ず、生き归ってきます！）

31、舰桥——与枫约定——与你约定（约束します）

32、舰桥——下达出击命令——帝国华击团出击（帝国华剧团、出击せよ！）

战术指南

战斗中的敌人并不强，但像花一样的炮台和能够不断召唤降魔的仪器很麻烦。因此，首先破坏召唤降魔的仪器，再攻击炮台。攻击炮台时只须站在下方闪光的地面上，不要浪费合体技。当全部降魔召唤仪器、炮台与降魔都被击破后，金刚出现了。金刚的特殊能力是降低我方队员的行动力。当我方队员移动过后便无法进攻或防御了，这会令战斗异常艰苦。同时，敌方的机兵会为金刚抵挡攻击。唯一的办法是将敌方的机兵逐个围起来击倒，最后利用大范围的合体技击倒金刚。

第十二话——少女们的挽歌

父亲！鬼王！

在武藏的深处，樱突然感觉到了父亲真宫寺一马的气息。这时鬼王出现了……

强制选项时间

1、武藏内部——遇到鬼王——请你清醒一下（目をさましてください！）

战术指南

在这个战场中，地面上有不断升降的圆柱，但它们每回合的升降是有规律的，因此要合理利用升起的圆柱作掩护，抵御敌人的攻击。战斗伊始，暗神威会借助水狐的力量，化为七个分身，并利用必杀技“樱花放神”进行攻击。这时要将花组队员散开，利于大范围的合体技消灭敌人。

觉醒的一马

击倒了暗神威，鬼王也苏醒并变回了真宫寺一马。京极却在这时突然出现，并向樱发出了攻击。觉醒的一马上前挡住了这一击。接着，他将“光刀无形”交给樱，而后说着“代我向你的母亲问候”死去了。于是大神和樱便向武藏的水晶进行了“二刃二制”的封印仪式。但由于武藏内的“御柱”还未斩断，武藏仍有活动能力。为了彻底封印武藏，众人继续前进了。

强制选项时间

2、武藏内部——京极杀了一马——你…不能原谅！（贵样…许さん！）

3、武藏内部——樱要求封印——好，明白（よし、わかつた！）

战术指南

这一战没有强敌，可随意用合体技击破“御柱”。

新皇！最强的降魔

众人破坏掉所有御柱后，邪恶力量仍未消失。在武藏最深处，京极控制的强大降魔——新皇；终于出现了。

强制选项时间

4、武藏内部——仍有强大的妖气——前进吧（…前进しよう！）

5、武藏内部——京极说出目的——不听（闻く耳持たん！）——战斗

战术指南

这是最终的决战，但战斗伊始，敌人的降魔机兵并不强大，尽可让机动力强的人先消灭他们，面对新皇时，不要急于上前进攻，先利用艾莉丝的必杀技回复队员体力，再将气合蓄满，这时便可全线压上。但攻击京极时，要在新皇的手没有掩护他时全力进攻，这样才能造成最大伤害。

打倒京极后，战斗仍未结束，花组队员要再与京极战斗一场，但这次不要浪费必杀技，因为其后还要与新皇决战。

与新皇作战时，它的威力较大，应让艾莉丝在后方为同伴恢复体力，再轮流进攻，逐个击破新皇的左右手，最后是头部。

胜利

经过艰苦的战斗，新皇被毁灭了，京极也化作尘埃，武藏也崩溃了。众人乘米加沙舰凯旋而归。帝都的恶能也消失了，和平的世界终于降临。

正当大神休息时，樱约大神在玄关相见。原来她想让大神陪他练习自行车。二人度过了一段甜蜜的时光。

第十三话——为你而响的汽笛

春天来临了，大神和樱回到帝剧。大神由于出色的战绩，由少尉升为了中尉，并获得去法国进修的机会。惊喜之余，大神与樱难舍难分……

强制选项时间

1、支配人室——得知晋升的事——即使粉身碎骨也在所不惜（粉碎身骨の觉悟で旗张ります！）

2、支配人室——得知去法国留学——明白了（わかりました）

3、后台——向大家宣布去法国留学——自己的决定（自分の决意をのべる）

送别

分手的日子终于来临，大神准备乘船离去。花组的队员都来送他。大神看了樱的信，不由思绪万千，感慨不已。

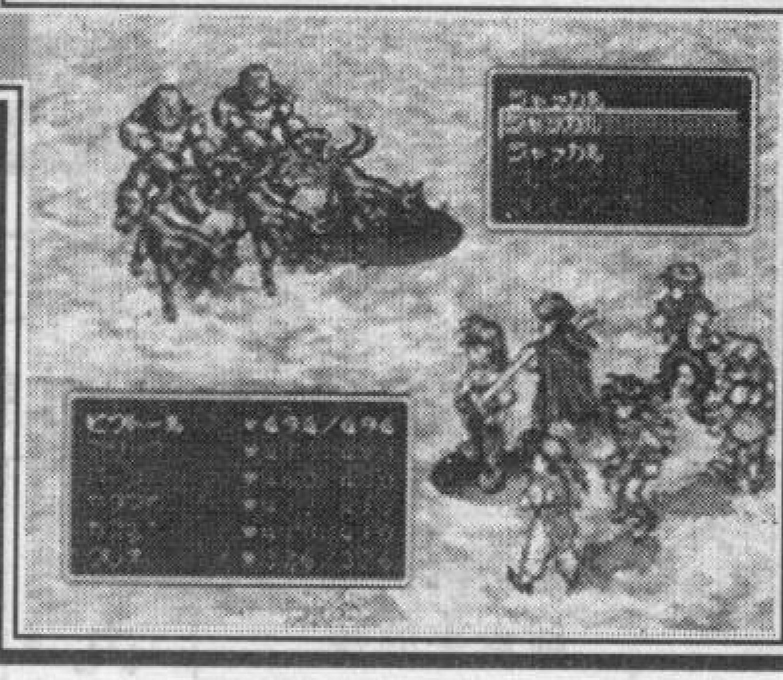
文：侯一　责编：PERFECT

幻想水浒传

宿星集结 征讨暴君

“恶魔城 X 月下夜想曲”有给土星移植，SS 版亦荣幸地进入了 FAMI 通“殿堂”，说明老柯是严肃认真的。“幻想水浒传”也是移植自 PS 的作品，游戏具有系统简单易懂，情节紧张刺激的特点，战斗事件、根据地的发展等要素玩家更是不可错过。

SS 厂商：柯拿米 | 类型：RPG
发售日：98 年夏季发售



“幻想”、“水浒传”



有黄金皇帝之称的巴鲁帕罗沙，是赤月帝国的统治者。不过，当战斗的伤害逐渐平复时，皇帝不再关心帝国的政情发展，而且国内也充斥着鱼肉人民的贪官污吏。受到压榨的人民为了争取自由，终于成立了反帝国组织。

由于是参考小说“水浒传”制作而成的游戏，所以同伴色的数量高达 108 位（包括主角在内）。同伴方面有些是在根据地开店，并具有特殊的技术，另外，参加战斗的角色，也都有各自的特色。随着游戏的进行，会出现自动成为同伴的角色，不过也有必须达到一定的条件，才愿意提供协助的人物。玩家可以经由下面的说明，确实集结各路英雄好汉。

增加同伴以发展根据地

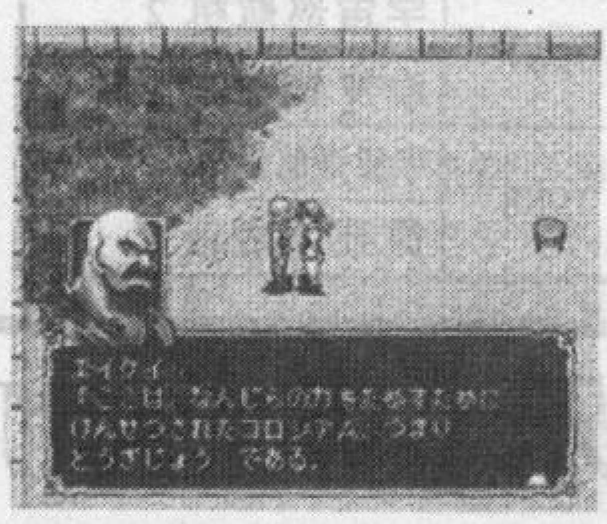
同伴加入首先要取决于主角的等级、特定同伴的等级、根据地城堡的等级。如果对方说出“你还太弱”时，必须要提升等级之后再劝诱。

在各个城镇中想要协助解放军的角色，只要主角能亲自前往并与之交谈，则会自动成为同伴。但这些角色的出现地点可说是十分隐密，所以行动时要仔细搜寻。

如果要利用道具来换取协助时，对方定会提出自己的条件。至于他们所要求的道具，通常能从宝箱或敌人手中取得，这时要与人们交谈收集必要的情报。

那些与主角有血缘或同门师兄弟关系的人物，有时要在特定角色加入之后，才愿意成为同伴。特别是锻冶屋的大师父，必须要先找到所有的弟子，才能顺利地说服其加入我方。

最后提醒各位玩家，使特定人物成为同伴，是可以获得便利的道具的。如果使地图制作者的登普鲁顿成为同伴，可以获得显示现在位置的水浒图地图，还有魔法师贺莉翁加入时，能够取到瞬间回到根据地的手镜，所有要千方面计的和这些人结成同伴。





◀如果使艾克成为同伴，在根据地的屋顶就会设置斗技场，那里怪物的实力很强，如果在严苛的淘汰赛中获胜，就可以得到丰富的奖品。土星版追加要素。



责编天师

剧情深奥的优质 RPG

立场不同，善恶难辨



同伴其实也都是平民，能力不过如此，但却与主角有着共同的信念，以此对抗巨大的国家。主角是帝国将军的儿子，却成为解放军的领导者，父亲誓死效忠皇帝，这种反目情形，加深了故事内容的可变性。

■城池等级的提升

主角得到了多兰湖之城，这里成为解放军的根据地，并在此不断集结各式各样的同伴。同伴都有两下子，他原来是干什么的，则加入后就会在根据地内继续从事该项工作，如开旅馆和图书馆等等。根据地的同伴达到一定数量时，扩充的话会受城池等级限制。

城池等级为 1 级时，同伴数应不超过 24 人。2 级不超过 44 人，3 级不超过 89 人，4 级城池可容纳 90 位以上的同伴。注意同伴还可以更换，但要慎重。

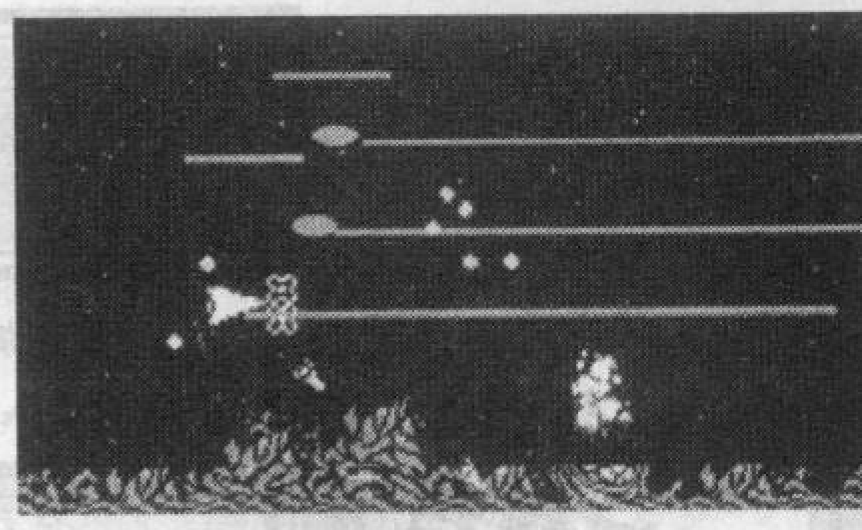


▲为了守护自己的故乡，妖精族希望解放军能协助他们一起对抗帝国。于是人类、妖精、矮人、柯波鲁特四种族联手打击暴君。

柯拿米 MSX 剧场终极版

责编天师

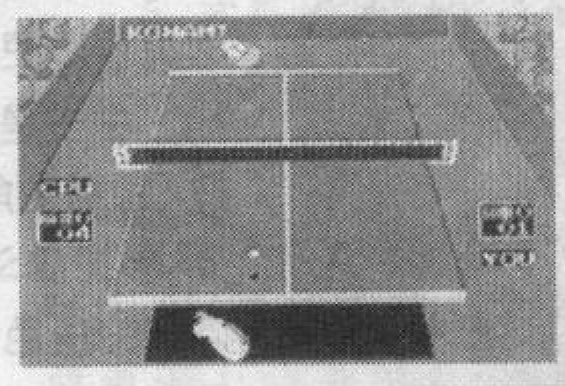
SS　厂商:KONAMI　类型:ETC
发售日:98年7月23日售

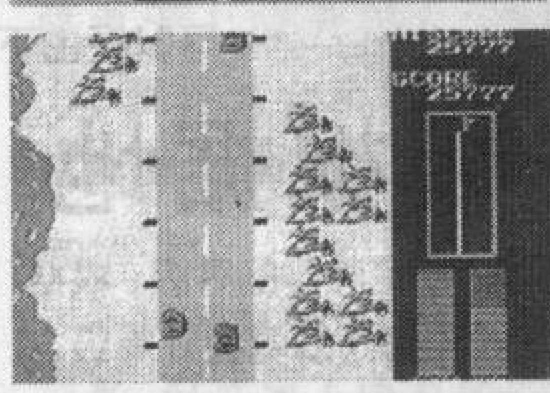


KONAMI 一网打尽 30 款名作
◡资深玩家不可错过◡

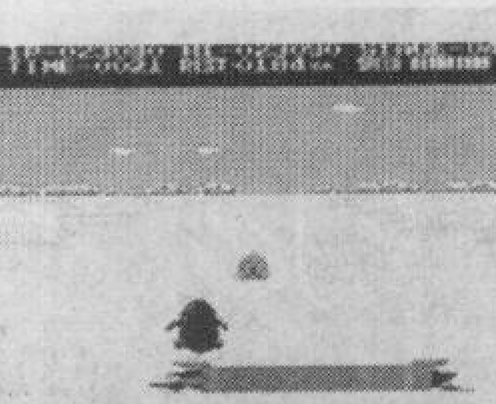
1983	时空飞行员	一九八五	皮波大冒险
一九八四	超级眼镜蛇		王家之谷
	柯拿米网球		超级运动会 3
	柯拿米撞球		机动突击队
	神奇面包		战斗爵士
	超级运动会 2		功夫
	魔法三人组		印加帝国的反击
	飞天战虎		梦大陆冒险
	顽皮运动会	1986	魔城传说
	南极大冒险		兵蜂
一九八五	柯拿米拳击		宇宙巡航机
	柯拿米桌球	1987	宇宙巡航机 2
	柯拿米足球		沙罗曼蛇
	柯拿米高尔夫	1988	宇宙巡航机哥佛的野心
	柯拿米赛车		疯狂大射击

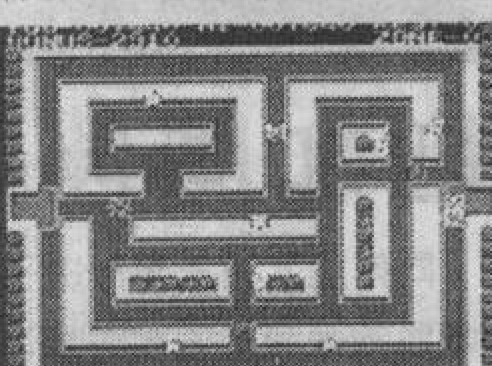
在 MSX 这种近于现代游戏主机的电脑上，曾推出过柯氏历年的名作，土星则以满汉全席的姿态以 1 张 CD-ROM 来收录 30 款当年红白机上的软件。这些作品，无一不是柯氏黄金时代的杰出作品，其品质之高令人惊讶，我们当中的许多人可能都受过这位“柯老师”的“教育”。如“兵蜂”、“沙罗曼”等等精彩的游戏，就相当令人怀念，您是否想要再次回味其乐趣呢？PS 玩家请注意，这些老游戏已经分期分批在您的主机上推出。





大家还认识它们吗？





怪物叠叠乐(WAKU² MONSTER)

责编天师

你能培育出最强的怪物吗？

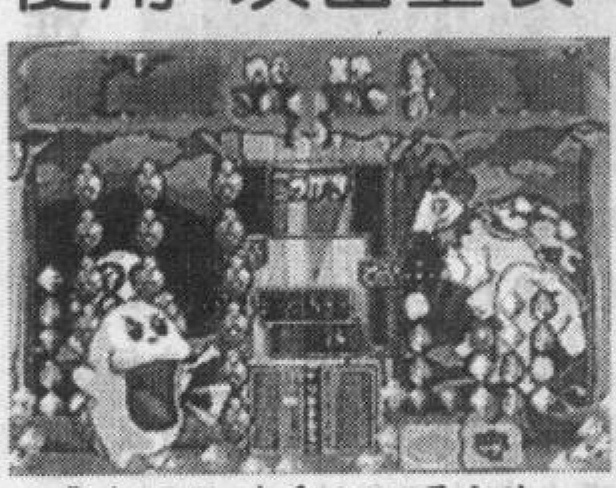
SS　厂商:ALTRON　类型:PZG
发售日:98年7月2日售

虽然这是一款“掉落型”游戏，但这与其他同类作品最大的不同，就在于加入了“培育”要素。从最初获得的蛋中，可以孵出怪物；接着若能在游戏中不断获胜，就可以持续地使怪物成长。在游戏最初，除了有两个人物不可选用外，各位可在 4 位圣神中自由选择，并开始游戏。利用方向键使画面中的角色左右移动，接着按 A、C 键则会使方块掉落。只要连结 3 个以上的同色方块，就能使方块消失。



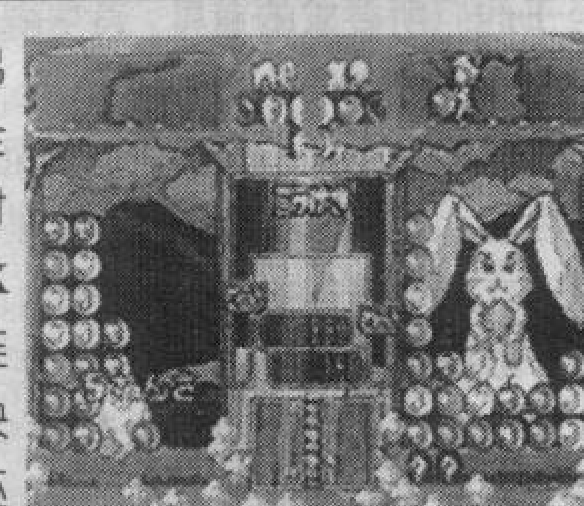
▲对战模式可以选择 12 只以上的怪物。依其不同属性可有不同的攻击方法。

使用“攻击量表”集气！



▲集气后给对手以阻碍方块。

如果使方块消失或是进行连锁，就能使画面中央的“攻击量表”集气。在量表集气之后按下 B 键，则能够使“？”方块掉落在对手的原野中，阻挠对手的行动。还有，在遭到对手攻击时，只要在一定的时间之内按下 B 键，也能进行防御。另外，当攻击量表不断集气达到全满的状态时，不但能自动攻击对手，也能增加攻击量表的 MAX 值。上面提到的“？”方块即使连结也不会消失，当它旁边的方块消失时，则变成一般的方块；还有一种十分便利的“闪光”方块，能够使周围的方块立刻消失，它也能变成一般的方块。



▲如果顺利消去连锁方块，攻击量表才能够集气，请注意画面中央的量表。

方块的属性会改变怪物的成长！



基本方块共有 6 种属性，而这些属性各异的方块，将会影响怪物的成长。专门用作吸入基本方块的胶囊方块，会储存在画面中央的嵌板中，当游戏结束之后，就要拿此方块来喂养怪物。依照喂食的方块颜色，会改变怪物的成长，并可看到各种不同的怪物造型，白色的方块可是能变为十分独特的怪物哦！

阿蕾莎 III

男女主角并肩奋战

虽然次世代已经到了大放异彩的成熟期，甚至新机种的发售也是箭已上弦，但 GB 的热潮却仍旧丝毫不减。尤其是彩色 GB 的诞生更是为其注入了新鲜血液。由 SHARP 提供的彩色液晶显示屏的彩色 GB 不仅体积与黑白 GB 相差无几，而且据说解析度也将有所提高。

GB　厂商：YANOMAN　类型：RPG　容量：4M



没想到吧，其实最终的 BOSS 就在最初的村庄里！

操　作　说　明

行动中

按 START 键：　剧情提示对话

按 START 键：

ステーケス　人物状态一览表

ウエポーン　装备：ソード　剑

アーマー　盔甲

シールド　盾

アイテム　道具：ユースアイテム　骨节道具

クスリ　物品

システム　系统更改：そうだん　剧情提示对话

ネームチェンジ　改名用"↑""↓"选择

パーティーチェンジ　队伍调整

テキストスピード　对话速度

スクロールスピード　行动速度

LOAD　记录读取

SAVE　记录保存

战斗中

たたから　进入战斗：こうげき　攻击

まもる　放弃进攻

アイテム　使用物品

《咒文》　使用魔法

にげる　逃跑

攻　　略

女主角玛蒂利亚（マテリア）是位美丽而好斗的少女。一天，她受卧床不起的弗洛伊德（フロイド）之托，到村中各处打听情况，并给其 30000 PERA（游戏专用币）。首先，你可以去购买一些道具、装备，再去西北角的地下洞穴（地下どうくつ）热身一下。然后从村子中间的卡罗（キャロ）口中了解到一些关于利萨利萨（リサリサ）的情况。而后进入先前不能进入的利萨利萨的家。两度登门后，利萨利萨却不翼而飞。当玛蒂利亚满脸扫兴的准备返回时，从村子右上角的大叔那儿得知现在正是村长的 70 大寿。于是，女主角便从库房（ストアハウス）最右边的箱子中取得花饰（花かざり）作为贺礼。将花饰交给老伯伯并表明来意后，便可向村长祝寿了。可是，还没聊上几句，村长便将主角带入了密室。

与此同时，年轻的魔法师多尔（ドール）也来到了村中。当他从弗洛伊德口中了解到关于女主人公玛蒂利亚的情况后，便打算到村中寻其行踪。在调整装备后，分别前往阿莱萨神殿（アレサ神でん）和王宫中打听一些有关生命球（ビー玉）的事。接着，到仓库与最后边的仓库管理员（そうこばん）交谈得知地下的尘埃（地下のほこり）中有异状。于是，多尔向上方前进，径直进入洞中。

在洞中，多尔发现了一条大鲇鱼（オオナマス），从其口中得知生命球在地下的尘埃。话音刚落，多尔便向地下的尘埃走去。在洞的尽头又发现了另一条大鲇鱼，自然少不了一翻交谈。随后，便可从其身旁的箱中取得生命球。正当多尔得意之时，整个洞开始了巨大的震动。不过不必担心，现在只要将生命球交给村子左上的雄君（オーくん）即可。

若此时重返洞窟便可得到武器装备手斧（ハンドアンクス）。现在再向卡罗问问有关利萨利萨的情况后就能够进入利萨利萨的家。在其房间中调查桌子的同时女主角玛蒂利亚正好从村长家出来。

玛蒂利亚首先从弗洛伊德那儿了解有关卡罗的消息。而后重返村长的家，与其寒暄几句后进入仓库里的三个房间内取得道具。接下来再到洞窟中取得另一只生命球，并从修道院（サントス寺院）右下方的信者口中了解到有关神殿的事。

那么前往神殿，将生命球交给蝙蝠（カーどん）。如果现在返回利萨利萨的家，便可与利萨利萨和卡罗会面了。正当众人尽情畅谈时，黑暗一份子本恩·马尔吉斯特（ベン·マルキスト）突然出现。紧接着，男、女主角被一股强大的力量唤到了阿莱萨城（アレサ城）中。

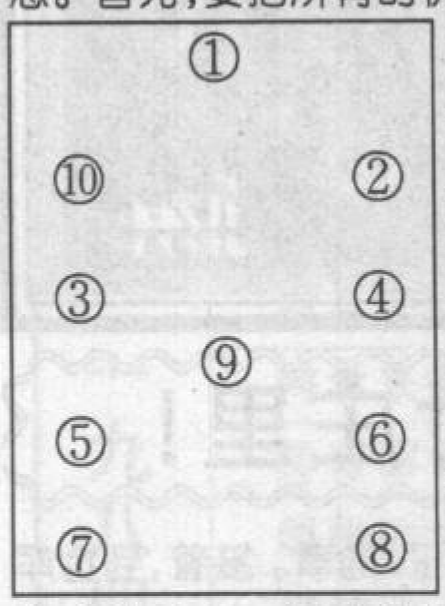
众人在宫殿中的第三层见到了全副武装的国王与王后。先按 START 键，再与其对话，他们便会加入。同时，还会得到一笔数目不小的金钱，好好的采购一番吧。接着，来到第一层，在中间的水晶球处蝙蝠会送给众人第一本咒文书《力量·上》（フオース上），再来到右边的封印处调查，便可将其打开，从而进入地下城的通道（地下城の道）。众人前进不一会儿就决定分头行动，女主角会与任意一人组队，余下的两人为一组。

先说女主角玛蒂利亚这一组，继续沿道右行来到阿特拉洞窟（アトラのどうくつ）。在洞窟中厮杀一番后前往左上方的恰克寨（チセカのトリデ）。哪知，刚进门玛蒂利亚的咒文书就被迎面而来的恰克（チセカ）抢走了。先不管那么多，把此处的银子占为己有再说。当钱囊饱满时，又会在出口处碰见恰克，现在如果将其击倒便可夺回失物。取胜后两位的体力也不多了，那么先回城歇一会儿吧。

此时，镜头转向另外一组。他们沿着分岔口向上走，进入沃格寨（ヴオークのトリデ），在其中会遇见沃格（ヴオーゲ），但也少不了得些银子 。从此处出来后，往左边移动抵达多尔夫洞窟（ドルフのどうくつ），杀入洞后不久，另两位伙伴就会从城内赶来与洞内两人会合，将洞内银子搜刮干净后，回城调整一下装备。

补充物品后，众人再次踏上征程。他们的第一个目标是位于多尔夫洞窟以北的加拉戴斯城（**ガラデス城**）。在城中不仅能见到加拉戴斯（**ガラデス**）与利雷（**リレイ**），还会与夏尼斯（**シャニース**）交手并且得到一把宝剑。

离开加拉戴斯城众人前往拉利洞窟（**ライリのどうくつ**）。在那里他们见到了拉利（**ライリ**）。随后，众人抵达地洞以北的曼波寨（**マンボのトリデ**）。这里的银子虽多，但想弄到手还得费一番心思。首先，要把所有的机关门都打开，然后按下图顺序开启宝箱：



提着沉甸甸的钱袋，大伙们又冲入了左边的无赖泰迪洞窟（**テディのどうくつ**）。在洞中，会从泰迪（**テディ**）手中得到装备骰子（**メイス**）。而更有趣的是这里竟有一位老赌徒，如果你有兴趣和他赌几把的话，只要选中间的选项"**チヨキ**"就一定会赢。

从洞中出来，众人继续向北到达格里夫洞窟（**グリフのどうくつ**）。洞中的游戏是比较麻烦的。首先，将洞内银子取完。接着，与杨（**ユン**）交谈后，洞窟便开始震动。玩家只要在这段时间找到庞德（**ポンタ**），与其对话后震动便消失了。此外从他手中还可以得到道具宝签（**宝くじ**）。现在找到格里夫（**グリフ**），将宝签交给他，再回去庞德处他便会告诉你有关杨的骨头（**ユンのホネ**）的事。而后，众人与杨交谈，并将杨的骨头交给他后，他便会赠送一件贵重道具——神父的箱子（**パデレンの箱**）。最后，大家从庞德处得到卡特利闪光（**カトリせんこう**）。

离开洞窟，继续向左上方前进来到贝利寨（**ペリのトリデ**）。在此处可见到贝利（**ペリ**）、凯罗琳（**キャロリン**）、夏罗恩（**シャローン**）和罗利（**ロリ**）四人，分别与各人交谈后，便能向右边的恶魔城（**ダキュラ城**）进发。城中最后一层众人将与德拉克拉（**ダキュラ**）交手。

与德拉克拉苦战一番后，大家返回阿莱萨城中休息。在水晶球处，从蝙蝠手中又得到一本咒文书"力量·中"（**フォース《中》**）。接下来，众人又踏上了杀魔解印之路。

先来到格拉迪（**グラデ城**）左边的一条通道上，将挡路的卡希夫（**カシーフ**）打倒，沿路来到阿加的洞窟（**アジャのどうくつ**）。在洞中千野（**チノ**）的手中得到一件道具红色的玻璃（**赤いグラス**）。出洞后向北方走抵达里希克之寨（**リシクのトリデ**）。离开里希克之寨，便可去阿加洞窟右下方的迪吉雷寨子（**デジレーのトリデ**），一路无话。接着，众人继续北行来到吉布利（**ジブリ城**）。在城中的封印处使用道具卡特利闪光便可进入。继续深入，见到头目玛希德·皮埃罗（**マシドピエロ**）将其打倒后，众人身中咒文，但可用"**ゼイロゾン**"解除，并且会得到红色水晶（**赤色の水晶**）。

从城中出来后，前往右下方的卡莫儿洞窟（"**カマーのどうくつ**"）入口。士兵不准通行，说什么此洞只有女士才能入内，两位男主角见状不知如何是好，正绞尽脑汁时，突然想起一件奇怪的道具——神父的箱子……

从洞中出来，向右上走进入维斯巴寨子（**ウィスパのトリデ**）。通过维斯巴寨子往下方前进，到达一个形状特别的洞中，众人发现原来又来到了一个新的村庄——彩虹镇（**虹の町**）。在镇中交谈得知这里有四种颜色的树蜡（**木ろう**），它们分别被封印在镇子的四角。大伙取到四种颜色的树蜡后，使用"**カブレロリン**"便可解去封印的咒文（可在药剂店中购得）。

出町后，向右下方移动抵达加玛寨子（**ジャマのトリデ**）。见到了伏在地上的加玛（**ジャマ**），他会叫你回彩虹镇子买一剂"**セイロゾン**"。但买回来后，他却不收！先不管他，众人继续向上方的恐怖的寨子（**ファンクのトリデ**）进发。这里自然又是一番搏杀。出来后，进入右方的迷宫（**ラビリンス**）。在此处会遇见皮拉姆（**ピラムターハ**）。最后，来到右下方的奇布城（**キユブ城**），将头目打倒后，这一区域的任务便完成了。

再来到瓦特里城（**ワトリー城**）上方的通道。将路口的人打倒蝙蝠就会给主角们送来第三部咒文书《力量·下》（**フォース《下》**）。然后，沿着通道深入来到雷吉的隧道（**レッジのトンネル**），在其中会从雷吉（**レッジ**）手中得到道具红色的蜡笔（**赤色のクレヨン**）。接着，往右上走，进入杰夫寨子（**ジェフのトリデ**）。在这里道具"宝石**ウィスパ**"将派上用场。出来后，去位于左下方的熔岩的洞窟（**ソルートのほこう**）。将洞中头目变态熔岩（**アブソルート**）打倒后，能够得到道具白色的水晶（**白色の水晶**）。接下来，向下走，杀入伽利亚城（**ガリア城**），主角们与城中头目盖亚（**ガイア**）一场热斗后，将其击毙，并得到三种最终装备，赶快装备上吧。

众人来到左下方的佐希皮寨子（**ゾシピーのトリデ**）。在这里分别与佐希皮（**ゾシピー**）等四位彩虹镇子人交谈后，用四色的树蜡换得四种颜色的蜡笔（**クレヨン**）。接着上行至马希克城（**マシク城**），从城中维拉（**ウイラー**）、特雷恩（**トレイン**）等人手中得到四件最终装备。再往右走，进入凯的寨子（**ガイのトリデ**），遇见加斯敏·凯（**ジャスミン·ガイ**），并得到装备。出来以后，沿着左边的通道来到奥兰洞窟（**オランのほこう**），众人于洞中遇见了奥兰（**オラン**）。出洞后往左走来到迪尔城（**ディール城**），在城中得到道具透明的水晶（**空色の水晶**），还有最后几件最终装备。这时的主角们个个都处于攻、防的最高境界，真可谓所向无敌，并得到最后的一部咒文书《力量·别》（**フォース《别》**）。但此时，还不能与本章的最终 BOSS 对战。众人必须先到奥兰所在的洞中，他会告诉你 BOSS 的方位及走法。于是众人来到洞口西南方通道上的内凹处，使用道具彩虹蜡笔（**虹色のクレヨン**），便会有一条通道出现，将通道与对面的一块孤地连接起来。孤地上的那座城——"地下城"，就是 BOSS 霍华德（**ハワード**）的所在地。装备完整的主角们毫不犹豫地冲入了城内，打倒 BOSS 后，会得到一块彩虹水晶（**虹色の水晶**）。可是一般力量又将主角们带回到了哈喽镇（**ハロハロの町**）。



◀道具「マピスの光」的作用是在行动中2分钟不遇敌。

终于回到了村中，但战斗并没有结束。玛蒂利亚和多尔又回到了玛蒂利亚的家中，在屋子右边的房间的一个桶中，两人发现了一件道具"手切纸"。然后，分别到寺院和神殿走一趟，拿手切纸给皇帝和皇后看，他们再次加入。前往寺院，与后门处的人对话，她就会让开，众人便进入了"?"的版面，在版面的尽头将见到游戏的最终 BOSS……

★本攻略是笔者在拥有"ARETHA 2"等超级道具下通关的（具体取得方法，请参见《97 秘技宝典》一书）。由于提前达到最高级，故攻略中的某些地方会与一般游戏过程略有出入。

★在"虹の町"中将得到一件道具"**マピスの光**"，作用是在行动中不遇见敌人，但时限为 2 分钟，这对于快些进行剧情有一定帮助。

★游戏中每一处地点的剧情必须进行完才能去下一个地点，可以据剧情提示对话来了解。若某处没进行完，对话中不会显示下一地点的名字。

文：夕阳红　　责编：PERFECT

快 暑期特惠 **北京万和一族电子销售中心** 邮购价目

敬请特别注意:凡购世嘉卡3盘以上(含3盘)满300元。送"超级掌中宝"型手掌机一部!!!或世嘉卡一盘

善意提示

①为确保您所邮购的物品能准确,及时的寄送您的手中,故请您在填写汇款单时,一定要字迹清楚,地址准确,如有联系电话请连当地区号一并写清,以便于联系。

②因本店邮购量较大,个别卡带可能会出现暂时缺货情况,故请您在选购时,多选几盘备换卡带,以便挑选。

③本店所售商品均有严格质量保证,邮寄之前均有专人负责测试,确保质量。收到商品一周内如发现有质量问题,本店无条件为您更换。

④卡带邮资如下:A.保价平邮:1盘6元,2盘8元,3盘10元;B.航空快件:因国家邮政部门调整,取消航空快件,其他商品邮资请参阅广告内文。

敬请留意 感谢配合!!!

类别	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
策略模拟	恐龙兄弟2	110	阿Q连环泡(中文)	115	古代的封印	57	众神遗产	69
	三国5(全中文)	148	吞食天地(全中文)	90	主题公园	45	澎湃的电风	95
	魔术师传奇(新卡)	65	封神榜(中文)	109	沙丘魔堡Ⅱ	21	梦幻模拟战Ⅰ	68
	梦幻模拟战2(中文)	114	信长霸王传(中文)	100	沙丘魔堡Ⅱ+火枪英雄	33	光明十字军	70
	皇帝财宝(中文)	115	光明与黑暗(中文)	89	大航海时代Ⅱ	68	光之继承者	75
	众神遗产(中文)	100	三国3(中文)	60	皇帝财宝	83	信长野望—霸王传	85
	水浒传(中文)	109	大富翁(中文)	64	特殊部队357	68	A列车进行曲	42
	三国3+信长野望(中文)	110	三国乱世群英(中文)	75	皇家血裔	82	梦幻模拟战Ⅱ	50
	悟空外传(中文)	89	三国志2(中文)	113	新超级大战	83	太阁立志传	100
	大航海时代1(中文)	105	武将风云录(中文)	119	乱世群英+大战	88	攻击潜艇688	38
	大航海时代2(中文)	130	太空战士(中文)	100	大海战	28	麻将恶魔塔	110
	新乞丐王子(中文)	170	斩—夜叉圆舞曲	69	织田信长—全国版(中文)	64	中国象棋(中文)	50
	三国Ⅰ+悟空外传	110	火车幻想曲(新卡)	59	帝国王朝(中文)	89	忍者武雷传	79
对战格斗	战神(新卡32M)	89	世界英雄	40	霸王摔交(32M)	44	龙虎拳	27
	超级16人街霸	114	真人快打完结篇	44	豪血寺一族	79	七龙珠—武勇列传	27
	铁拳3(新卡24M)	99	VR战士2	39	VR战士对铁拳	34	侍魂	38
	真侍魂—霸王丸地狱变	44	快打忍者龟	45	恐龙格斗(32M)	65	VR部队	45
	12人街霸	30	幽游白书2	37	饿狼传说2	68		
枪战射击	EX战斗机	40	空牙+雷电	43	雷电传说	22	鲛鲛鲛	18
	雷鸟战机4	27	联合大作战	25	无敌飞狼	28	大吟酿	30
	空战三合一	43	野马战机	35	雷鸟战机3	26	沙漠风暴Ⅰ	23
	沙漠风暴Ⅱ	30	沙漠风暴3	31	魂斗罗	34	生化人大战	35
	毁灭警官	33	忍无可忍	33	真实谎言	27	越空狂龙	30
	骷髅行动组	49	空牙	22	火枪英雄	27	机械战警Ⅳ	29
	F—117隐形战机	35	米格—29战机	23	超级大坦克	21	异形战士	35
	机动双雄(新卡)	49	爆破战士(新卡)	49	僵尸战争(新卡)	49	海星行动组(新卡)	55
动作过关	水浒风云录(32M)	145	杨家将	118	格斗四人组3(24M)	36	复仇者	27
	玩具总动员(32M)	48	蚯蚓战士Ⅱ	48	漫画英雄	28	战斧Ⅲ	24
	战斧4	25	音速索尼克Ⅳ	34	音速索尼克Ⅰ	20	音速索尼克Ⅱ	22
	音速索尼克3	27	超级忍3	25	音速索尼克5	44	鸟人战队电影版	32
	X—MEN Ⅱ	39	黑水海盗	38	七喜小子Ⅱ	40	丁丁历险记	38
	风中奇缘	48	芭比娃娃	35	美少女战士	38	阿拉丁	27
	魔界使者(24M)	36	松鼠大作战	38	永远的蝙蝠侠	35	蜡笔小新	30
	割喉岛	42	汤姆和基瑞	38	暴力克星	28	米老鼠纪念版	46
	狮子王	38	狮子王Ⅱ	38	林克船长	35	时空兄弟	35
	魔域战士	35	史丁比大冒险	35	蝙蝠侠与罗宾	27	战斗原始人	38
	失落的世界—侏罗纪3	44	巴洛战士2	45	侏罗纪公园	34	侏罗纪公园Ⅱ	42
	绿巨人(新卡)	49	安全队长(新卡)	55	叮当-机器猫(新卡)	66	战斧2	39
	北斗神拳(拳卡)	45	超音鼠(新卡)	46	超级玛莉(新卡)	75	眼镜小子(新卡)	49
体育赛车合卡	98法兰西之路	90	暴力克星4合1	58	联合职业冰球	35	实况足球2	28
	97NBA篮球(带记忆)	35	97足球(带记忆)	35	NBA争霸战	40	台球传奇	24
	98NBA篮球(带记忆)	40	98足球(带记忆)	40	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	98冰球	55	篮球飞人	27	印地赛车	32	摩洛哥赛车	24
	机车王2	30	顶级赛车Ⅱ	25	F—1方程式赛车	32	疯狂飙车3	35
	VR赛车(原)	89	音速6合1	58	大混战6合1	60	摇滚赛车	38
	环球赛车	35	超级名车大赛	58	桑普拉斯网球	65	雷电传说3合1	48

编号	世嘉MD合卡	价格
ME304	3合1(侍魂 叮当—机器猫 日落骑士)	72
ME310	3合1(蚯蚓战士2 忍者蛙 格斗三人组)	68
ME304	3合1(饿狼传说2 格斗三人组 影忍者)	75
ME301	3合1(幽游白书2 超级忍 战斧)	75
ME302	3合1(格斗四人组3 双截龙2 天使之翼)	75
KC201	2合1(空牙 战斧3)	52
KD303	3合1(七龙珠 拳王争霸 魔法宝石)	68
KC307	3合1(战斧3 机械战警3 蝙蝠侠)	58
KC308	3合1(顶级赛车2 模拟坦克 音速小子)	58
KC310	3合1(台球2代 大卫篮球 世界杯足球)	72
KC309	3合1(立体台球 机车大赛 金牌奥运会)	65

编号	世嘉MD合卡(为方便邮购,汇款购买只写编号即可)	价格
B54	5合1(主题公园 沙漠风暴 方程赛车 蓝波3 顽皮熊)	75
B57	5合1(VR对铁拳 拳王争霸 火暴警长 忍者传 格斗三人组)	82
ME502	5合1(阿拉丁 天使之翼 森林战士 食鬼先生 天空魔城)	88
B51	5合1(沙漠风暴3 摇滚赛车 天空魔城 蜘蛛人 世界杯足球)	79
F402	4合1(超级大坦克 外星战将 蝙蝠侠回归 小美人鱼)	65
B40	6合1(狮王2 食鬼先生 仓库番 世界杯足球 汤姆与基瑞 格斗3人)	78
B39	6合1(实况足球2 忍龟3 音速小子 蓝波3 猫捉小鸡 魔法宝石)	88
GA801	5合1(阿拉丁 外星战将 兔宝宝3 战斗原始人 大狗历险记)	82
B421	4合1(格斗三人组 蜘蛛侠 异形风暴 日落骑士)	59
ME801	8合1(沙丘魔堡2 魔法宝石 无敌飞狼 叮当-机器猫 俄罗斯方块 烈火战机 蓝波3 立体台球)	95

以上世嘉MD卡带均以暑期特惠价格销售,欢迎您货比三家 多做选择 (部分文字卡带配有说明书)

广告

快 暑期特惠 北京万和一族电子销售中心 邮购价目

机会不是总有 凡一次购 GB 合卡三盘或单卡四盘,本店免费赠送下列带"★"号单卡中任意一盘 汇款时请说明

新型:原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(荧光型 淡绿色发光屏幕 可黑夜使用)售价:498元 邮资:20元
万信原装任天堂 GAME BOY 掌上型游戏机(附:4节原厂电池及说明书) 售价:295元 邮资:20元
万信原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(附:2节原厂电池及说明书) 售价:330元 邮资:20元

GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价
吞食天地 3(全中文)	69	RB 饿狼传说特别版	59	恐龙世界	45	★斩红郎无双剑	45
三国英雄传(全中文)	68	★饿狼传说 2	49	超级大战 2	45	★地下游园杀人事件	45
第二次机器人大战(全中文)	60	口袋妖怪(红)	45	★97FIFA 足球	46	★三国志(中文版)	49
口袋魔鬼 2	66	鸡蛋仔俱乐部	45	新超级玛莉 6	55	★风中奇缘	49
98FIFA 足球	65	月影村的怪物	45	★96 格斗天王	45	★真人快打 3	49
★98NBA 篮球	49	米莲战斗机器人	45	鬼太郎	45	★街头霸王 2	49
牧场物语	45	超级四驱车 2 代	45	★疯狂赛车	45	★玩具总动员	49
口袋恋爱	65	★狮子王	49	★幽游白书 4	62	★阿拉丁神灯	49

以下卡带为 GB 合卡,编号表示合卡数量例如:GB808 表示该卡为 8 合 1 卡,以此类推,为方便外埠玩友邮购,汇款时只需写清所购卡带编号即可

新卡推荐

独家销售 特别推荐:GB 单卡—太空战士 3 代(全中文版 RPG 文字类型)	随卡附送原包装及原装说明书	电池记忆	售价:78 元
独家销售 特别推荐:GB 单卡—侏罗纪公园 3 代(全中文版 RPG 文字类型)	随卡附送原包装及原装说明书	电池记忆	售价:78 元
独家销售 特别推荐:GB 单卡—口袋妖怪 3 代(青色 新版 RPG 文字类)	随卡附送原包装及原装说明书	电池记忆	售价:78 元
独家销售 特别推荐:GB 单卡—新音速小子 – 超级版(ACT 动作类)	随卡附送原包装及原装说明书		售价:78 元
独家销售 特别推荐:GB 单卡—超魔神英雄传(新版 RPG 文字类)	随卡附送原包装及原装说明书	电池记忆	售价:78 元

GB810 侏罗纪公园 3(全中文 RPG) 96 格斗天王 樱桃小丸子 大富翁 鬼太郎 失落的世界 第二次机器人大战 圣剑传说 (电池记忆)	135 元
GB811 侏罗纪公园 3(全中文 RPG) 98 法兰西世界杯足球 音速小子 5 代 卡拉乡村 疯狂泰山 2 代 客星兄弟 爆破俄罗斯 蓝精灵 2 代 (电池记忆)	135 元
GB812 (格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代) 魂斗罗 2 代 飞龙拳外传 魁男塾 N64 玛莉 格斗三人组 凤凰大决战 超级玛莉 4 代	78 元
GB813 (格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代) SD 战国传说 轰炸超人 5 代 客星兄弟 蓝精灵 饿狼传说 2 代 战国物语 幽浮精灵 3 代	78 元

独家销售 特别推荐: GB1201 饿狼传说 RB 版(3 代)007 情报员 96 格斗天王 斗神传 音速小子 6 代 樱桃小丸子 客星兄弟 饿狼传说 2 代 詹姆斯邦德 恶魔城 98 元

独家销售 特别推荐: GB16001 饿狼传说 RB 版(3 代)失落的世界 丛林王子 蓝波 98 大海战 凯蒂猫 叮当赛车 疯狂泰山 小丑历险记 樱桃小丸子 恐龙世界 蓝波 海底争霸 凯蒂世界 叮当 3 代 125 元

GB501 96 格斗天王 幽游白书 魁男塾 成龙功夫 绝对无敌	78 元	GB502 恶魔城 3 黑船党之迷 三国志 3(中文版) 创世外传 沙特传说	88 元
GB503 街霸 2 七龙珠 中国功夫 恶魔城 SD 战国传说	78 元	GB504 98FIFA 足球 热血高校 热血硬派 冒险岛 2 代 街头赛车	88 元
GB505 98FIFA 足球 忍者龟 魂斗罗 6 代 泰山 2 鬼马精灵	88 元	GB506 98FIFA 足球 客星兄弟 天使老人 小叮当 蓝精灵	88 元
GB601 四驱车 疯狂赛车 街头赛车 越野摩托车 坦克大战 电单车	88 元	GB602 女神转生 2 美少女战士 方块 芭比娃娃 梦幻仙女 美女赛车	88 元
GB603 蜡笔小新 忍龟 3 叮当 2 轰炸超人 冒险岛 2 米老鼠 5	76 元	GB701 97FIFA 篮球飞人 足球狂 棒球 高尔夫 网球 世界保龄球	85 元

GB801(RPG)三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪 2 代 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语(该卡电池记忆)	120 元
GB802(RPG)玛莉 6 代 四驱车 2 代 三国志(中文) 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者(该卡电池记忆)	115 元
GB803 96 格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 玛莉兄弟 碎石战士 南北拳 大坦克 俄罗斯方块 吞食天地	95 元
GB804 96 格斗天王 鬼马小精灵 轰炸超人 大冒险岛 2 屠龙部落 仓库番 玛莉医生 玛莉砖块	85 元
GB805 96 格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿网球赛 美式台球 玛莉医生 大海战	80 元
GB806 超级街霸 2 魂斗罗 2 代 泡泡龙 小叮当 2 智慧方块 超级坦克 超级麻将 仓库番 2	70 元
GB807(RPG)吞食天地 3(中文版)三国志(中文版) 96 格斗天王 恶魔城 3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说(该卡电池记忆)	135 元
GB808(RPG)吞食天地 3(中文版)鸡蛋仔俱乐部 2 代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	135 元
GB901 96 格斗天王 洛克人 1 洛克人 2 洛克人 5 N64 玛莉 玛莉兄弟 水管玛莉 玛莉医生	95 元
GB1001 三国英雄(中文版) 96 格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	115 元
GB1002 口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士 3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	105 元
GB1003 97FIFA 足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	85 元
GB1004 吞食天地 3(中文版) 四驱车小子 2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽 2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块	125 元
GB1005 卡比之星 2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽 2 紫禁城 扑克小子 锄大 D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	85 元

GB202 合 1	79 元	GB150 合 1	79 元	GB100 合 1	79 元	GB50 合 1	79 元	GB42 合 1	79 元	本栏 GB 卡因合卡数量较多因版面所限恕不一一列登
GB177 合 1	79 元	GB120 合 1	79 元	GB98 合 1	79 元	GB49 合 1	79 元	GB38 合 1	79 元	
GB169 合 1	79 元	GB119 合 1	79 元	GB56 合 1	79 元	GB48 合 1	79 元	GB36 合 1	79 元	

超级版饿狼传说 16 合 1——(饿狼传说 RB 特别篇 恶魔城之月夜幻想曲 叮当赛车 幽游白书 4 代 3D 音速小子 NBA 篮球 2 代 超级玛莉兄弟 乱马 1/2 炸弹超人 玛莉医生 挖金者 网球大赛 扑克小子 俄罗斯方块 越野机车 世界杯保龄球大赛) 118 元

GB 超低价单卡

国际象棋	26 元	黑猫警长	26 元	世界大冒险	26 元	海湾战争	26 元	篮球大赛	26 元	蝙蝠战士	26 元	斗神传	28 元	真实的谎言	28 元
老夫子	26 元	忍者龟 3	26 元	兔宝宝家庭	26 元	美少女战士	26 元	机器猫 2	26 元	双截龙 2	26 元	红车	28 元		
怪鸭	26 元	泡泡龙	26 元	铁甲威龙 3	26 元	新式战机	26 元	美人鱼	26 元	七喜小子	26 元	蝙蝠侠	28 元		
蜘蛛侠	26 元	历险记	26 元	热血硬派	26 元	赤色要塞 2	26 元	国资物语	26 元	丛林小子	26 元	饿狼传说 2	28 元		
F—15	26 元	异形 3	26 元	忍者龙剑传	26 元	蜡笔小新	26 元	世界杯足球	26 元	聪明笨伯	28 元	玛莉兄弟	28 元		
魂斗罗	26 元	海上战役	26 元	美国特工	26 元	沙罗曼蛇	26 元	未来战士	26 元	冒险岛 3	28 元	98 海战	28 元		
汤姆猫	26 元	蓝精灵	26 元	李小龙	26 元	上尉密令	26 元	魂斗罗 6	26 元	门画中人	28 元	蚯蚓战士	28 元		

本店地址:(请注意本地址为门市地址,不收汇款及邮件)北京美术馆后街亮果厂 6 号(104、108 路电车"大佛寺"站下车西行 60 米即到

汇款及邮件请寄至:北京东四邮局 630 信箱
收款人:闫志刚 邮编:100010 电话:(010)64037924
汇款请将地址及所购物品填写清楚

万和 game 北京万和一族电子销售中心 WANHE ELECTRONIC SALES LTD

广告

暑期特惠　北京万和一族电子销售中心　邮购价目

诚意相邀

没拥有次世代机的玩友，是否为那震撼的效果而感叹，已拥有次世代机的玩友是否常发出无奈的感慨“无敌真寂寞”。如果您属上述二种玩友，那还是赶紧找个时间来“万和”瞧瞧。本中心专为各路次世代机迷开辟“王者擂台”在这里您可以免费玩到各类次世代主机及各种相应软件。千万别错过这个和高手过招　切磋的好机会！！！

勇者相遇　惟我独尊

各类主机及配件	单价	邮资
新型：日本原装索尼 PS 游戏机 7002 型 5502 加强型(附：原装震动手柄　转换电源　立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件)	1280	50
新型：日本原装索尼 PS 游戏机 7003 型 5501 加强型(附：原装震动手柄　转换电源　立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件)	1360	50
新型：日本原装索尼 PS 游戏机 5503 型(附：原装标准手柄　220V 原装电源　立体声 AV 电视连线 全中文说明书 相应软件)	1120	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型(附：原装振动手柄　转换电源　立体声 AV 电视连线 说明书 相应软件)	1280	50
新型：日本原装索尼 PS 游戏机 5903 型内置 VCD 功能(附：原装标准手柄　220V 原装电源　立体声 AV 电视连线 全中文说明书)	1450	50
原装世嘉土星 32 位光盘机(JVC 原装光头)(附：原装手柄　转换电源　立体声 AV 电视连线 说明书相应软件)	990	50
日本原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄　转换电源　立体声 AV 线　说明书)	1200	50
任天堂 N64 游戏机专用光碟机(多功能　能与电脑连接进行程序修改　随机送 100 余个相应游戏软件)	2460	70
凡购以上次世代机同时购记忆卡可以特惠价 40 元购买 PS 记忆卡一只或 65 元购土星记忆卡，另免收记忆卡邮资		
新型：原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕高清晰度液晶显示，可接驳电视及副手柄，随机送外挂电池盒一只)	560	35
台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式十六位机，通卡率高，兼容性强(附：双手柄，AV 线，射频盒，射频线，转换电源，说明书)	160	45
台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式十六位机，通卡率高，兼容性强(附：双手柄，AV 线，射频盒，射频线，转换电源，说明书及卡带一盘)	170	45

原装世嘉土星记忆卡	135	土星专用金手指密码卡 2 代	80	索尼 PS 专用金手指全集(书)	48	世嘉Ⅱ型机用 AV 线电视连线	15
原装土星 3D 格斗手柄	145	土星专用制式转换器 NTSC-PAL	55	索尼 PS 专用 VCD 电影卡	530	世嘉Ⅱ型机用射频电视连线	10
原装土星专用电影卡(2.0 版)	590	索尼原装 PS 振动手柄	160	新：PS 用 VCD 电影卡(带遥控)	650	世嘉Ⅱ型机用 AV 转射频连接盒	20
土星专用仿原装手柄(白)	25	索尼 PS 专用金手指卡	60	世嘉机用 6 键标准小手柄	10	超任主机　磁碟机双用电源	60
土星专用仿原装记忆卡	75	索尼 PS 专用格斗手柄	50	原装世嘉机用电源	40	原装超任日版手柄	55
新款土星 4M 加速卡(可玩恶魔使者)	95	索尼 PS 组装标准手柄	25	组装世嘉机用电源	25	原装超任格斗手柄	55

新款：索尼 PS 金手指密码卡，中文操作界面，内置大量新旧游戏密码，更可直接观看游戏过场 CG 及通关 CG 动画　售价：95 元（以上配件邮资均为 15 元）

原版土星游戏光碟								
	世嘉拉力赛车	75	紫炎龙	170	魔幻部队Ⅲ代	170	TERRA　CRESTA(3D 空战)	195
	索尼克 JAM(特别版)	75	春风战队(3CD)	158	电脑天使	150	未来世界(病毒)	175
	VR 战士对格斗之蛇	75	罗媚斗	170	猫侦探	170	欢乐世界	195
	东京番外地(2CD 送中文出招)	75	97 世界杯	170	斗士之历史	150	网球	195
	电脑战机	75	斗神传	170	魔鬼终结者	190	月影摇篮(3CD)	195
	VR 战士 2	75	高速之王Ⅱ代	170	机动战舰	150	银河之星(送纪念章)	185
	VR 特警Ⅰ代	80	可爱战斗机	170	SNK 最强马传说	170	飞侠威利	170
	VR 特警Ⅱ代	80	骷髅超人	170	怪盗	210	紧张小子(送音乐 CD)	175
	快打刑事	80	百传降临术	170	喜欢你	140	豪血寺一族(带加速卡)	280
	空牙外传	170	台球Ⅲ代	150	闪电出击	195	幽灵(8CD)	270

以上均为土星原装游戏软件光盘，具有很高的欣赏价值和使用价值，全部配有精美彩色说明书，欢迎玩家收藏．邮资为：1 盘 15 元，2 盘 20 元，3 盘 25 元依此类推。全部为航空快件邮购，快捷准确。

八位文字类卡	勇者斗恶龙	83	水浒传	50	圣火徽章	60	三国志 2	58	勇者斗恶龙 2	60
	吞食天地	40	龙珠战士	40	太空战士 3	70	三国志 3	48	勇者斗恶龙 3	62
	吞食天地 2	50	龙珠战士 2	51	半熟英雄传	45	三国志 5	48	勇者斗恶龙 4	72
	英雄战记	60	SD 机动战士	60	成吉思汗	50	第四次机器人大战	62	圣火徽章 2	68
	吞食天地 4 合 1	90	三国五 5 合 1	92	魔神英雄 4 合 1	88	圣火列传(中文)	52	荆坷新传(中文)	52
	重装机兵	68	封神榜(中文)	70	吞食天地 3(中文)	68	超级大战(中文)	52	第二次机器人大战(中文)	69
动作类	卡王 14 合 1(006)	86	棋王 64 合 1	58	12 人快打 4 合 1	48	玛莉 7 代 8 合 1	66	狮子王 8 合 1	65
	卡王 14 合 1(007)	86	超强 18 合 1	49	终极快打 4 合 1	48	饿狼传说 4 合 1	56	幽白 龙珠 6 合 1	66
	卡王 16 合 1(008)	88	足球 2 代 4 合 1	46	古巴大战 8 合 1	66	龙牙 8 合 1	59	球类 11 合 1	56
	卡王 9 合 1(006)	82	97 格斗天王 7 合 1	78	忍龟 4 代 8 合 1	65	饿狼洛克人 6 合 1	59	热血足球 8 合 1	58

面向全国各地同行业朋友开展批发业务，提供优质、低价的各类电玩产品，确保质量及完善的售后服务，欢迎来人来电联系合作！

本店所售机种均有严格质量保证，邮寄之前由专人负责测试，确保质量，附件齐全，各机型主机在未经擅自拆修的情况下，保修三个月。采用保价邮寄，一旦发生邮寄损失，可获合理赔偿。各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮，汇款时请加以说明，以使邮件稳妥的寄送到您的手中。



邮寄物品填写汇款单时，请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品，字迹清楚，以便于准确投递，切勿在平信内夹寄大额现金切勿电报汇款

汇款及邮件请寄至：北京东四邮局 630 信箱
收款人：闫志刚　　邮编：100010
查询电话(010)64037924
店址(不收汇款及邮件)：北京美术馆后街亮果厂 6 号
原咨询电话：(010) 64073697 因电信部门更换号码暂时取消，对由此给您造成的不便，深表歉意。

★以上价格均为外埠玩友邮购价，北京地区玩友请参阅本中心店堂商品标价，谢谢。

万和 game　北京万和一族电子销售中心
WANHE ELECTRONIC SALES LTD

广告

上海 次时代

让你的八月不再寂寞
将你的青春超越时代

本公司批发、零售次世代主机 PS、SS、GAMEBOY POCKET 以及配件：PS、SS 手柄、制转、枪、金手指卡、记忆卡、加速卡、光头等等，为你的"游戏事业"提供无与伦比的支持，如果你相信次时代的实力，请莅临！

石门路分店新开电脑网吧，全部采用奔腾Ⅱ 300 CPU，保证速度超快，非你所能想象。如果你是名计算机玩家，再请莅临！！

另外新到一批动画片 VCD，如果你曾经惠顾过本公司，购买过相应产品，三请莅临！！！

另本公司之维修部承接所有高档游戏机的维修工作，不管您是玩家还是商家，本部都能保证维修的质量是一流的，且次时代所出售的机器一律免收维修费，质量保证。

总公司：上海市新闸路 1954 号（万航渡路口）邮编：200042 批发电话：021—62188985 交通路线：94、40、20、45、113、童的梦专线

石门路分店：上海市石门一路 30～32 号（延安路口）电话：（021）63273835 交通路线：71、48、01

浦东分店：浦东东昌路 513 号 电话：（021）58784714 交通路线：85、86、81、82、574、219、573、980、783、01、申周线、沪南线

徐汇分店：天钥桥路 110 号 2 楼 电话：（021）64691808－116 交通路线：15 路、43 路、徐家汇地铁口

哈尔滨 华立电子经销部 圣嘉 2000 总经销

批发零售：SS、PS、N64 等次世代光碟机、游戏光盘及其周边设备
并备有各种档次 MD、SFC、GB、世嘉 16 位彩色手掌机

本店郑重向各位玩友承诺，凡在我处购买主机均保修三个月，并享有终身免费维修；在别处购买的主机，也同样享有终身免费维修！

同时向各位街机老板承诺，我店是深圳圣嘉公司指定的黑龙江省总经销商，在我处所购圣嘉 2000 转接板保证质量第一，售后服务完善。

华立电子会以一流的敬业态度、夏日般的热情、完善的售后服务，为新老顾客提供服务、维修与咨询，真正做到售后服务一条龙。

地址：哈尔滨市南岗区民益街 103 号（站前）
电话：0451－3650202 联系人：高颖、国强

山西太原 前卫 GAME 馆

☆低价发售土星、PS 主机
☆现货供应 SNK 主机及新软件
☆提供数百种土星、PS 软件及攻略资料
☆专业维修次世代主机及配件

每月推出 50 种特价土星、PS 游戏，欢迎广大玩友选购。

敬请来电来函垂询，来信必复！

地址：山西太原新建路 35 号
邮编：030002 联系人：李梅
电话/传真：(0351)4063902

南京兴达游戏机专卖

连锁店

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。

游戏机

日本世嘉土星黑色(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书)	1100 元
日本世嘉土星白色(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书)	1300 元
日本索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、原装碟 + 保修卡)	1300 元
日本索尼 PS 机 7000 型、7002 型(原装振动手柄、AV 线、电源，可直读 IC + 保修卡)	1400 元
日本索尼 PS 机 5903 型(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书、内置 VCD)	1680 元
日本索尼 PS 机 5503 型(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书)	1300 元
原装博士 7 代光碟机 + 5 张光碟至新款节目	1100 元
原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄、电源盒、AV 线、原装卡、记忆卡等)	1150 元
原装 V64 光碟机(128 兆内存、内置 VCD 功能、117 节目光碟 + 电源 + AV 线等)	2200 元
16 位世家Ⅱ型机(双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘)	190 元
16 位彩色手掌机(高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机)	620 元
任天堂 GB 手掌机(保修卡 + 4 节原装电池)	290 元
任天堂超薄 GB 手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)	380 元

售后服务

全国首家推出：凡在兴达连锁店所购买的游戏机**三个月内免费保修、包换**，终身维修。如不需**保修、包换**，价格可下浮。如有假货包退，并双倍赔偿给消费者，投诉电话：*025－3605005，BP：025－996－9048562・范*

游戏配件

索尼原装手柄	80 元	索尼 S 端子线	40 元	进口钥匙扣手掌机	30 元
索尼组装手柄(长线)	30 元	索尼、土星两用记忆摇杆	260 元	土星原装制转	70 元
索尼原装制式转换器	70 元	索尼光驱	180 元	土星金手指全垒打	210 元
索尼原装记忆卡	70 元	索尼原装振动手柄	150 元	土星 4M 加速卡(全兼容)	120 元
索尼金手指	70 元	土星原装手柄	80 元	土星原装光驱(JVC)	180 元
索尼电影卡(VCD)	520 元	土星原装记忆卡(樱花)	130 元	土星原装光驱(三洋)	170 元
原装超任、世嘉两用摇杆	150 元	土星组装记忆卡	80 元	土星原装光盘	15 元
索尼枪转换器	65 元	土星组装手柄	30 元	GB 放大镜、对打线	20 元
索尼、土星双用枪	85 元	土星 VR 特警枪	70 元	GB 电源、皮套	15 元
索尼中文金手指卡	90 元	土星电影卡 2.0 版	520 元	GB 摇杆	10 元
索尼对战线	30 元	土星遥控手柄	130 元	GB 小音箱	35 元
索尼 RGB 线(带头)	40 元	索尼飞行手柄	110 元		

GB 卡

6 合 1：灌篮高手、幽游白书 4、蜡笔小新 4、超级运动员坦克 ...	90 元	14 合 1：大金刚 2、第二次机器人、玛莉 2、5 代、J 联盟足球、三国志中文、信长野望 ...	195 元
13 合 1：侍魂 3、第一次机器人、忍者乱太郎、冒险岛 3、花式撞球、麻将 ...	90 元	60 合 1：95 格斗、快打、战斗蛙、足球、忍者龟、小新 4、乒乓球、电单车、坦克 ...	170 元
15 合 1：天使之翼 2、白书 4、第一次机器人、美少女、小新 4、5、花式撞球、玛莉 ...	90 元	28 合 1：96 格斗、轰炸队 4、金刚战士 2、美少女、灌篮高手、魂斗罗、米老鼠、篮球 ...	170 元
15 合 1：侍魂 3、龙珠、97FIFA、方块、玛莉、麻将、米老鼠、黑桃 2...	90 元	12 合 1：陆海空大战、宠物蛋、口袋妖怪、三二四驱、吞食天地、中文三国 ...	195 元
19 合一：侍魂 3、97FIFA、F－15 战机、98 世界杯、饿狼、麻将、坦克 ...	90 元	19 合 1：中国快打、95 格斗、玩具王国、亚特兰大、唐老鸭、美少女 R、金刚战士 ...	195 元
7 合 1：三国 2 中文、龙珠、吞食天地、玛莉、医生、方块 ...	110 元	11 合 1：养宠物鸡、口袋妖怪、第二次机器人、大金刚 2、信长野望、N64 玛莉 ...	195 元
10 合 1：玛莉 3、第二次机器人、信长野望、第一次机器人、足球、麻将 ...	120 元	64 合 1：96 格斗、洛克人 3、玛莉 1、2、3、4、5、第一次机器人、灌篮高手 2、米老鼠、唐老鸭 ...	170 元
7 合 1：超级大金刚、95J 联盟、鬼神降临、吞食天地、三国志、圣斗士 ...	120 元		
12 合 1：大金刚 2、隐忍 5、魔法阵、圣斗士、斗士激传、足球 ...	120 元	25 合 1：96 格斗、大力士、幽游白书、忍者、七龙珠、神龟 3、米老鼠、美少女、足球 ...	170 元
24 合 1：96 格斗、幽游白书 4、轰炸 2、桃太郎、泡泡龙、乱马、潜水艇、钢球 ...	130 元	15 合 1：大金刚 2、95 格斗、第一次机器人、秘宝 2、雷光战士 2、战国传 2、鬼神 4 ...	195 元
8 合 1：三国志中文、吞食天地、第二次机器人、信长野望、魔法骑士 2...	160 元	10 合 1：96 格斗、口袋妖怪、大金刚 3、圣剑传说、第二次机器人、轰炸队 4...	205 元
13 合 1：中国快打、95 格斗、轰炸队 3、激龟 3、小新 4、幸运猴子、玛莉、坦克 ...	150 元	14 合 1：第二次机器人、吞食天地中文、三国志中文、口袋妖怪(青)、轰炸队 ...	205 元
11 合 1：第二次机器人中文、口袋妖怪、三国志中文、女神转生 2、玛莉、钢球 ...	160 元	82 合 1：96 格斗、超音鼠、恐龙金刚 2、恶魔城、围棋、保龄球(不重复)...	205 元
18 合 1：95 格斗、幽游白书 1、2、3、4、植物岛、冰岛大冒险、坦克、金刚 ...	150 元	26 合 1：武士魂 3、96 格斗、快打 2、95 格斗、饿狼 2、英雄榜、斗神传、洛克人 5、七龙珠 Z、美少女 R、幽游白书、灌篮高手、狮子王、魂斗罗、忍者龟、三二四驱 ...	260 元
16 合 1：音速 5、超音鼠、96 格斗、快打 2、饿狼 2、幽游白书 4、龙珠 Z....	170 元		
20 合 1：亚特兰大、96 格斗、97FIFA、96NBA、灌篮高手 2、世界杯、高尔夫 ...	170 元		

★新到日本新动画 VCD"樱花大战"二代、"新世纪"(13CD)、"DNA"、"小倩"系列及土星、PS 几百种新款光碟和游戏，保证低价，速度极快，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。电话：025—5612618(传真)，025－3605005(传真)，为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄(缺一不复)。

地址

兴达夫子庙店	兴达世家店	兴达鼓楼店
兴达夫子庙店：9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路来燕桥 2 号亭 电话：025—2248772. 范女士	兴达世家店：9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 (南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道) 电话：025-5612618 . 陈先生　徐小姐	兴达鼓楼店 9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005(传真)，范先生 批发、维修总部：中央路 30 号－8、9 二楼

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉　邮编：210001　查询电话：025-5612618(传真)　批发：陈先生

邮购二部：南京市中央路 30 号－8 浦国华(收) 邮编：210008 查询电话：025－3605005(传真) 批发：范先生

特讯

兴达电脑俱乐部正式开业，本俱乐部位于南京秦淮区小西湖 2 号－1，面积百余平方米，配备 50 台奔腾 233 联网电脑，内设空调，条件幽雅，收费低廉，开业大吉，凭此广告到兴达各连锁店内领取赠卷，免费上机，欢迎电脑玩友光临。电话：025－2244884

广告

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发零售邮购各种型号索尼，土星，N64、N64 光碟机，世嘉、GB 掌上机及各种配件。

专业维修各种光碟游戏机，速度快、价格廉，经销街机管理器。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 手柄振动附加器	95	20	SS 原装 3D 手柄	240	20	SS、PS、N64 三用脚刹方向盘	340	50	N64 机(原配置)	1050	50
PS 原装对战柄	70	15	SS 记忆卡(16 倍)	80	15	SS、PS 两用振动飞行摇杆	350	40	N64 光碟机(送 64 个节目)	1480	60
PS 15B 透明记忆卡	60	10	SS 四合一对战连发手柄	80	15	SS、PS 两用振动冲锋枪	225	20	N64 振动 + 记忆卡	120	15
PS 台湾原装 120B 记忆卡	120	15	SS 原装多功能大摇杆	200	30	SS、PS 两用光线枪大/小	120/65	20	N64 原装柄	200	20
PS 带吸盘飞行摇杆	95	25	SS 4M 加速卡(对应全部)	75	15	SS(PS)两用台式连发大摇杆	200	25	N64 记忆卡	80	10
PS 带遥控 VCD 卡(不需引盘)	600	20	SS 2M 97 加速卡	50	15	各种机型通用(万用制转)	100	20	N64(带 VCD 功能机)金碟 3 张/套	200	20
PS 万变碟龙 VCD 卡(电影卡)	550	20	SS 原装 VCD 电影卡	550	20	SS(PS)无线遥控柄(2 只装)	180	20	超任三菱金碟 5 张/套	200	20
PS 连机对战线	30	10	SS 光线枪(VR2)	50	15	SS、PS 三合一脚踏板枪	190	20	二手超任机 + 博士七(32M)	800	50
PS 机各种光头	130	10	SS JVC 兰光头	120	10	PS 原装振动手柄	140	15	超任手柄美版・日版/连发	25	15
PS 记忆多功能手柄	125	15	SS 三洋白光头	150	10	SS(PS)S 端子线	30	10	超任双用火牛(电源)	40	10
PS 方向盘	240	40	SS 连机对战线	40	10	世嘉(Ⅰ)(Ⅱ)机(赠四合一卡)	220/190	50	世嘉彩色手掌机专用电源	30	10

日本原装万用 *AV* 输出彩色打印机，打印 *100mm × 148mm*，*580* 元　邮费 *40* 元　世嘉彩色手掌机 赠电源 *050* 元　邮费 *30* 元

万信 *GB* 套机(机 + 皮套 + 电源 + 放大镜 + 手柄) *370* 元　邮费 *20* 元　超薄 *GB* 套机(机 + 皮套 + 电源) *390* 元 邮费 *20* 元

GB 机配件：扩音音箱/放大镜/皮套/手柄/电源/镜面/对打线　*35* 元/*25* 元/*15* 元/*15* 元/*15* 元/*15* 元，邮费一律 *10* 元，*2* 件 *15* 元

二百余种动画 *VCD*，新推出樱大战 *3*、超时空要塞加强版、铁拳 *2*、*97* 格斗王、风之谷、天地无用、飞天红猪侠、城市猎人等世嘉(*MD*)卡百余种，*GB* 卡六十多种，大量土星(*SS*)，索尼(*PS*)软件，欢迎函索(*VCD PS SS MD GB*)目录，*3* 元/份

MD 卡，*GB* 卡均以同期广告低价格邮购，邮费 *1* 盘 *10* 元，*2* 盘 *15* 元

邮购(收款)地址：沈阳市和平区北市一街 56 号　跳蚤市场 18 C 号。　收款人：李彬　邮编：110002

电话(传真)024－22521225(9－5 点)　批发业务联系电话：01394007836

乘车路线：沈阳北站乘 209、609 汽车，南站乘 216 汽车，无轨 7 路、6 路到北市场下车(北市百货大楼南行 100 米，或北市邮局北行 60 米)跳蚤市场一楼内

沈阳分店：沈阳金利达游戏专营店　联系人：马宏杰　电话：(024)23510278(全天)

地址：沈阳市和平区胜利南街 49 号，南站长途客运站南行 150 米

南京 阿童木

暑假大酬宾

本店为华东地区老牌游戏机专营店，十年来坚持质量第一，客户至上服务满意为宗旨，使《阿童木》在本地区游戏机业内，成为质量与信誉的保证。在暑假之际，特向各位新老客户以成本价提供如下商品：

索尼(PS)1002(型)	PS：原(组)记忆卡、制转、双用枪
索尼(PS)5001(型)	震动手柄、金手指卡、120 区记忆卡
索尼(PS)5003(型)	60 区记忆卡、手柄
索尼(PS)7000(型)	VCD(2.0)电影解码卡
SEGA 土星(老光头)	SS：原(组)记忆卡、制转、双用枪、金手
SEGA 土星(新光头)	指卡、新加速卡、手柄、VCD(2.0)电影
	解码卡
超任机	
博士 7(碟机)	全部超任配件
超任光盘机(新节目)	

本店所售商品，均实行"三包"。

专业修理各种光碟机、超任机、非重大问题立等可取，并为游戏机用户提免费咨询与改机服务。

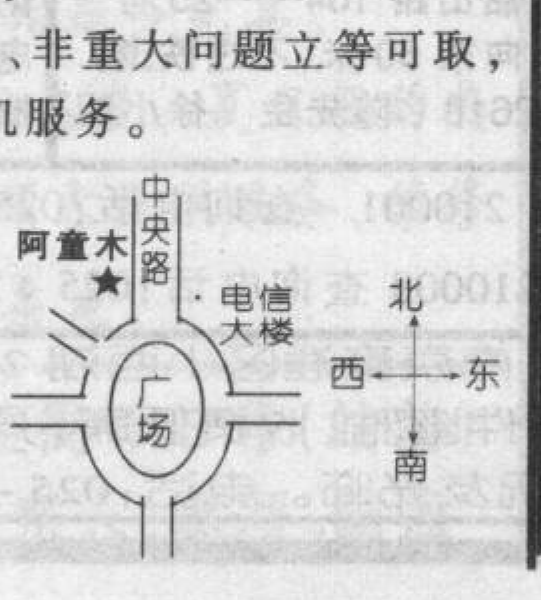
地址：南京市中央路 *1* 号。

(鼓楼广场北口，电信大楼对面，鼓楼食品商场东大门旁)

电话：*(025)3373658*

BP：*(025)127－2213998*(中文)

手机：*1395171198*





志磊电玩公司



大批量库存

本公司经多年精业积累，通过正规渠道不断增加新品种，货存日渐丰厚，常年批发各种品牌电玩。高的质量、低的价位，使您玩到新、好的游戏。

诚征省内经销商！

另外本公司设立电玩会员制，交少部分费用就可免费玩到近千种电玩游戏。



震撼性价格

地址：哈市道里区经纬二道街 38 号(新阳广场左侧)

电话：(0451)4698865　4672812　1394616561

联系人：章志　张磊

北京华冕游戏机专营店

邮购价目表(有效期:98年8月1日~9月1日)

世嘉卡邮购价目表

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
RPG类	悟空外传(中文)	90	新创世纪	70	皇帝财宝	85	梦幻之星2	50
	亚瑟传说(中文)	100	光之继承者	75	皇帝财宝(中文)	115	光明与黑暗	80
	封神榜(中文)	110	英雄传说	50	梦幻模拟战2	65		
	魔法师传奇	65	光明十字军	70	梦幻模拟战2(中文)	115		
	古代封印	65	新光明与黑暗(中文)	95	众神的遗产(中文)	100		
SLG类	武将风云录(中文)	100	特殊部队357	65	大航海2	65	斩－夜叉圆舞曲(中文)	70
	吞食天地3(中文)	110	三国3(中文)	70	沙丘魔堡2	22	忍者武雷传	80
	太阁立志传	98	信长野望	95	太空战士(中文)	135	欧陆	50
	三国1(乱世群英 中文)	60	信长野望(中文)	105	三国5(中文)	160	拿破仑	90
	新超级大战	85	三国3+信长	105	水浒传(中文)	110		
	圣战风云	90	三国4(中文)	105	大航海2(中文)	125		
动作类	狮子王	38	索尼克5	48	战斧5	28	书页冒险	40
	风中奇缘	48	X－MAN超人2	28	侏罗纪公园2	30	三个维京人	40
	玩具总动员	48	蝙蝠侠5	48	侏罗纪公园3	48	永远的蝙蝠侠	50
	格斗四人组3	38	蚯蚓战士2	40	阿拉丁	28	蜘蛛人	50
	丛林冒险2	28	蚯蚓战士3	40	漫画地带	28		
	索尼克3	28	超级玛莉兄弟	40	法官	40		
	索尼克4	28	忍无可忍	30	绿巨人	40		
格斗类	12人街霸	30	幽游白书	38	豪血寺一族	95	时间杀手	50
	16人街霸	110	真人快打4	45	侍魂	38	魂之利刃	58
	VR战士2	48	美少女战士	28	真侍魂	48	VR战士2	40
	龙虎拳	30	饿狼传说2	68	武士道	30		
射击空战类	F22	30	越空狂龙	30	沙漠风暴3	30	X档案	50
	G－LOG	25	空牙	22	真实的谎言	28	铁血杀手	40
	战场之狼2	25	雷电	22	特警判官	50	EX－战机	25
	米格29	23	双枪战警2	28	夜袭	50		
	影子战机	28	沙漠风暴2	30	环球战士	40		
体育智力类	实况足球	28	台球2	22	赌城	15	夏季奥运	30
	98足球	48	中国象棋(中文)	70	顶级赛车	22	摩纳哥赛车	20
	大富翁	70	98篮球	28	F1赛车	28		
	天使之翼	15	97实况篮球	30	阿Q连环炮(中文)	115		

世嘉卡邮费　一盘/10元　二盘/15元　三盘/20元　机器和卡同时购买免邮费

类别	机型	单价	邮费
世嘉16位机	世嘉2型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	150	70
	世嘉2型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)(送卡一盘)	170	70
	原装世嘉液晶手掌机(使用标准世嘉卡,也可接电视机)	580	40
次世代32位机	最新型SONY游戏站5503型,香港正式代理产品,附中文说明书,220V电源	1120	70
	最新型SONY游戏站5903型(内置VCD2.0功能)香港正式代理产品,附中文说明书,220V电源	1430	70
	SOYN游戏站7000型(原装手柄,送电源)	1200	70
	SONY游戏站7000型(NTSC－100V,带振动手柄,送游戏,送电源)	1310	70
	SONY游戏站5501型(NTSC－100V,送游戏,送电源)	1360	70
	日本世嘉土星[白色](NTSC－100V,送游戏,送电源)	1280	70

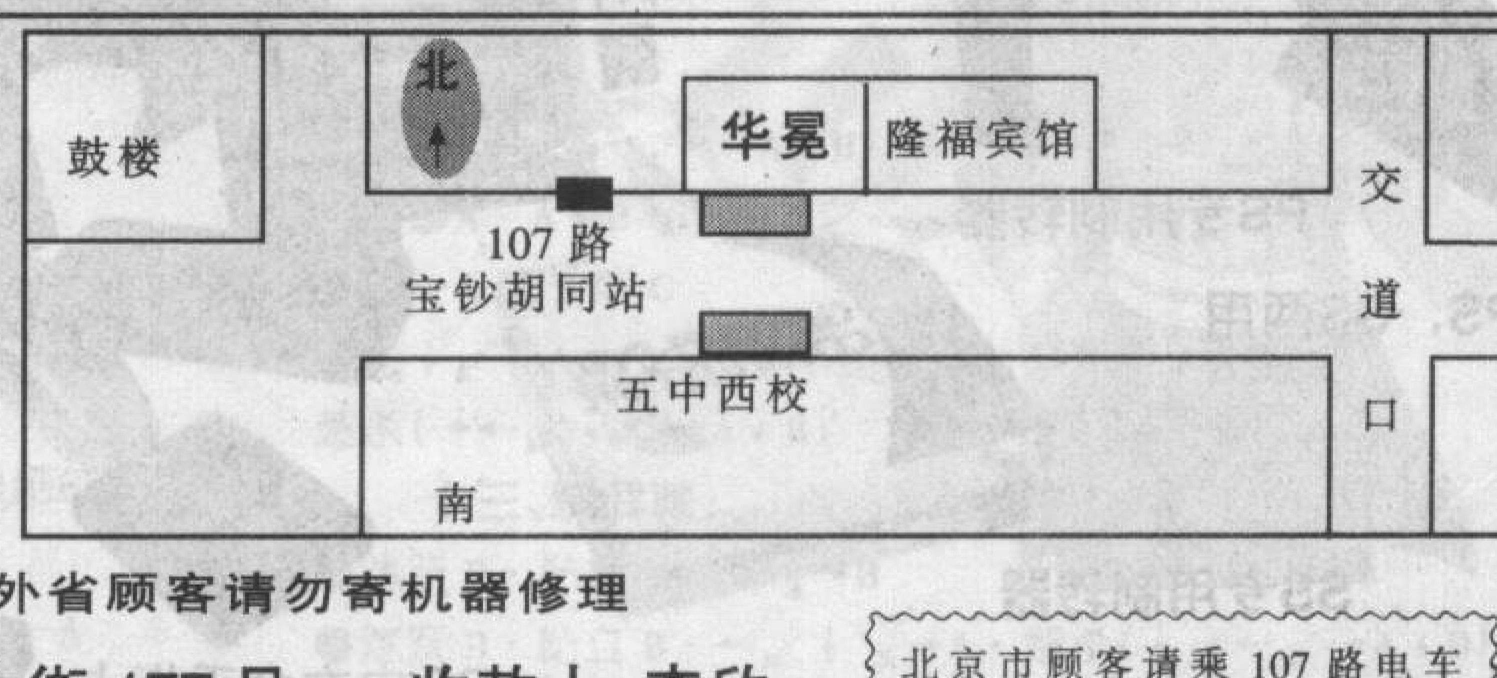
类别	配件	价格	配件	价格	配件	价格	配件	价格
次世代配件	土星记忆卡	60	SONY手柄	15	SONY电影卡	530	SONY专用制式转换器	50
	土星手柄	15	土星电影卡	520	土星光电枪	28	土星专用制式转换器	50
	SONY记忆卡	30	土星4M加速卡	70	SONY格斗手柄	25		

以上配件邮费　一件/15元　机器和配件同时购买邮费免收

游戏机维修部

项目	价格
更换土星激光头(JVC)	110
更换土星激光头(三洋)	150
更换SONY激光头	80
更换土星直读IC	80
更换SONY直读IC	40
土星电源修理	30
SONY电源修理	40

大部分机器立等可取,由于特殊原因,外省顾客请勿寄机器修理



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,**华冕**在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号　收款人:李欣

邮政编码:100009　电话:010－64077134

邮购物品均采用快件方式,收到汇款单后,物品三日即可寄到

CCL HK

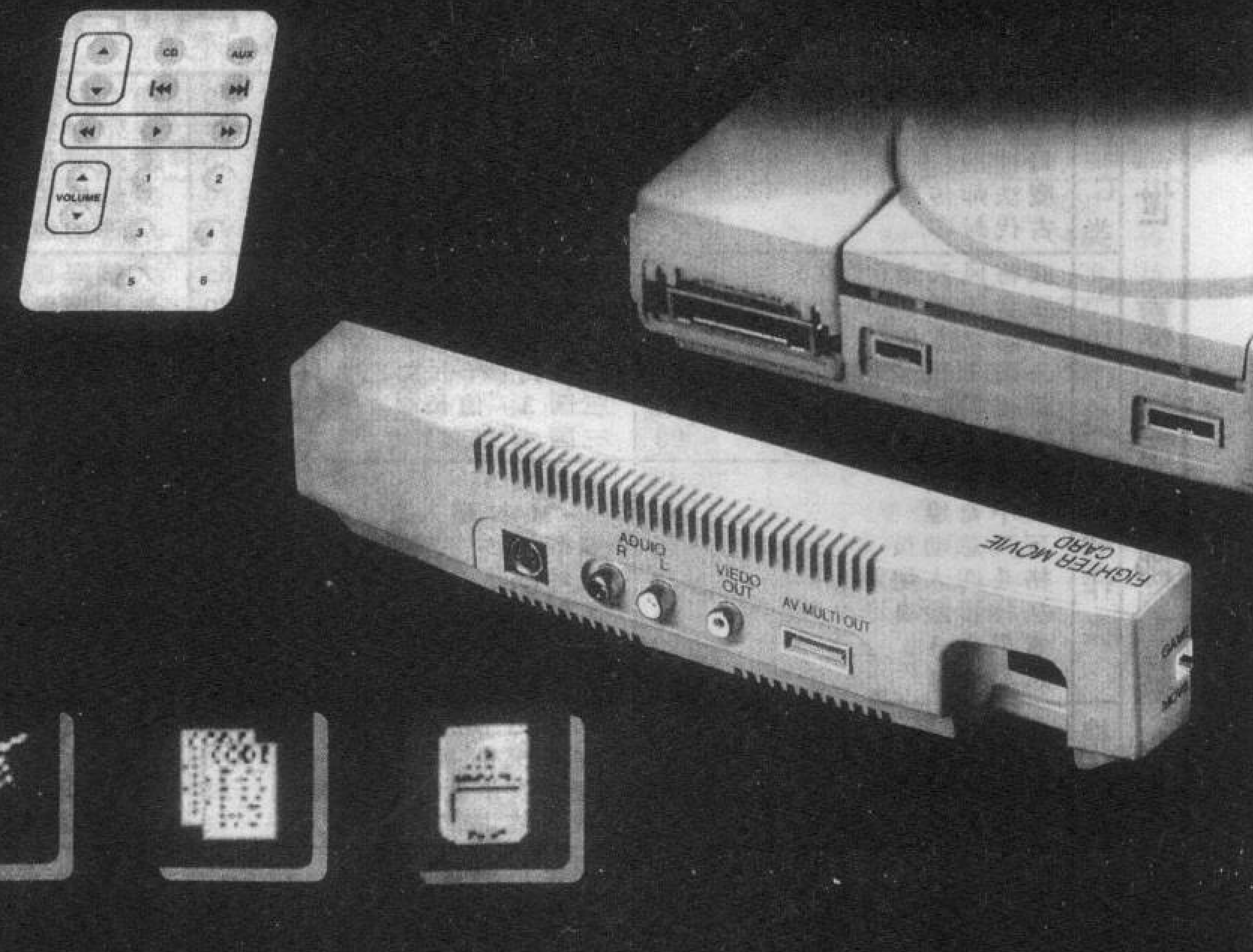
VIDEO CD PLAYER

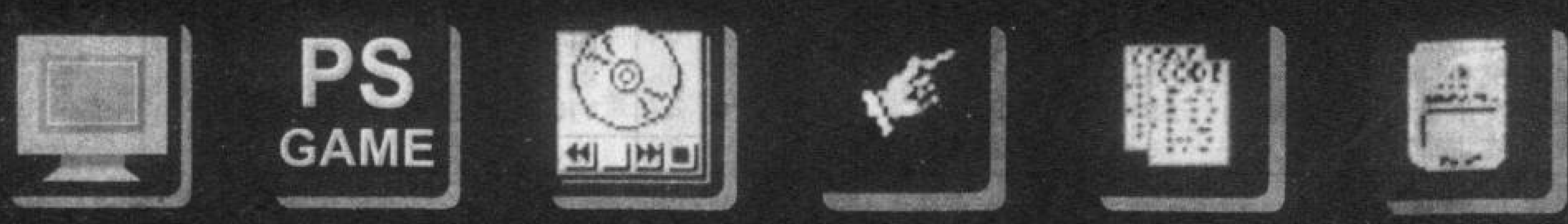
Fighter Movie Card V.2

PS 专用

霸王金手指电影卡二代

- 不用改机
- 不用开机片
- 不用装弹簧
- 内置金手指功能
- 可增配无线遥控器
- 首创全视窗画面显示
- 唯一可用制转器







尚有十几款配件不能尽录，欢迎致电查询。

ALL TRADEMARKS OR TRADE NAMES ARE REGISTERED PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE COMPANIES

经销商：广州银河电子贸易公司 TEL：（020）81856973

小天天主持的 高打乐园

霸王塾

幕末月华剑士

黑龙江哈尔滨　岑巍



▲月华的打榜，确实令人大跌眼镜，因为它在榜上停留的时间太长了。真希望能移植到SS。

这款游戏是 SNK 公司于 97 年末新推出的刀剑类格斗游戏。它一经推出，便广受好评，成为 SNK 又一根支柱。（至今仍在日本街机排行榜上，而 97 却……）

本作以"幕末"为大的社会背景，故事的起因是由于"朱雀"守护神妄图打开"地怨门"，释放邪神。于是，在那个动乱的年代，各位武士们便怀着各自的目的展开了战斗。

本作不同于"侍魂"，不但有其独特的背景，更有其独特的系统。首先人物的属性分为"力"和"技"(POWER 和 SPEED。"力"的特点是用中刀或重刀攻击(即 B 和→B)对手时，即使其防御也将被扣掉体力。而且"力"还可以使用潜在奥义。"技"的特点是对手防御己方重刀不扣体力，斩的出招速度加快，但攻击力明显减弱。"技"的优点在于使用"技"后，所有人都有 A・A・B・→B(或 B)的连续技。其中 A・A・B 后几乎可以连击。(类似于 ZERO2 中的时间槽)

至于游戏时应该选择哪一种属性，则具体情况分析。但本人更倾向于"力"。

下面我们以人物为中心以"力"为主，介绍一下连续技和一些招式的补遗……(即 98.3 杂志没登的)(天语/谢谢)

一、枫：

"力"●跳起 B・站立 A・↓←A×2・→↓↘B×2・↘B(追击)

"技"●A・A・B・接任何必杀技。

二、御名方守矢：

"力"1)●跳起 B・站立 A 或 B・以下三式之一

→↓↘B×2 或↓↘→A×3 或↓↙←A(或 B 或 C)

2)●跳起 B・站立 A(或 B)・

→←↙↓↘→A＋B(超杀)或→←↙↓↘→B(潜在)

"技"A・A・B 接任何必杀技。

三、雪：

"力"●跳起 B・站立 A(B)・任何必杀技和潜在能力

"技"●A・A・↓B・超必

补遗：逆雪返：↓↘→C(可返气)

超杀雪风卷改：↓↙←↙↓↘→A＋B、↓↘→B(很酷的一招)

四、一条明：

"力"●跳起 B・站 A(B)・↓↘→A(B)或→↘↓↙←A

"技"●A・A・B・↓↘→A 或 B 或→↘↓↙←A

五、神崎十三：

"力"●跳起 B・↓→↓↘A 或

↓↘→A・超杀(↓↙←↙→・A＋B)・↓↘→B

"技"A・A・B・任何必杀技

补遗：(1)超杀后・划↓↘→B

(2)抓技(→↘↓↙←B 后划↓↘→B×2)

六、鹫冢庆一郎：

"力"●跳 B・站立 A・←(蓄)→A

最后一式也可为←(蓄)→C・↓↘→C 或超杀↓↙←↙→A＋B

"技"●A・A・B・←(蓄)→A 或←(蓄)→C

补遗：←(蓄)→C・↓↘→C 或→↓↘C

七、紫镜：

"力"●跳起 B・站立 B・任何必杀技或潜在(↓↘→×2・B)

"技"●A・A・B・任何必杀技

八、天野漂：

"力"●跳起 B・站立 A(B)・→↙→A

"技"●A・A・B・→↙→A

九、本烈火：

"力"●跳起 B・站立 B・以下四式之一

→↓↘B 或↓↙←C×3 或↓↙←B 或潜在能力(↓↙←↙→B)或 C 连打

"技"●A・A・B・任何必杀技和超杀

补遗：火龙吟：↓↙←B

十、斩铁：

"力"●跳起 B・站立 B・任何必杀技

超杀(↓↙←↙→・A＋B)・↓↘→B×2

"技"●A・A・B・必杀技或超杀

十一、直卫示源：



"力"●跳跃 B・站立 B・下三式之一

→B・超杀(→↘↓↙←×2・B)・↓↙←A

↓↙←→C

←↙↓↘→C

"技"●A・A・B・任何必杀技和超杀

十二、玄武之翁：



"力"●跳跃 B・站立 B・下三式之一

↓↘→A 或 B 或 C

→↘↓↙←A

超杀(→←↙↓↘→・A＋B)

"技"●A・A・B・下三式之一

↓↘→A 或 B 或 C

→↘↓↙←A

超杀(→←↙↓↘→A＋B)

十三、晓武藏：

●跳跃 B・站立 B・↓↘→B

●跳跃 B・站立 B・←↙↓↘→A・超杀(↓↙←↙→A＋B)

以上便是本人一些心得，请各位玩家效纳。

另外在街机版中，投币后，按住 A、B、C、D 四键三至四秒，然后再按开始键，便会进入"训练"模式，大家不妨一试。天语/下期可能还要对月华进行研究。

高打乐园确可表达街机仔的心声

要么就不做，要做就做大手笔。要让即将出炉的98形成气侯，还靠各位读者捧场/天师

霸王塾

KOF97♨完结篇

●领衔主打/上海 王谦

●特别客串/全国玩家

天语/凡事有盛必有衰。卡普空真的不行了？SNK是我国街机格斗家心目中的太阳，就算编者有再大的能耐，也无法扼杀SNKNGO在我国街机厅中的霸主地位呀！关于天尊的讨论，本刊打算强制告一段落，因为如果天师把各派的心声都抖落出来的话，读者非得火并不可。这也是大实话，绝对有萝卜白菜的问题。比较客观的解决方案是，就游戏论游戏——你要真的精通格斗并独霸一方的话，不妨写些东西来和读者交流一下(顺便赚些牌子钱？)，不论是SNK的还是CAPCOM的。至于个人喜好问题则不是关键，读者完全可以用手中的笔来表达之。敢爱敢恨嘛(！？)。例如“天尊”一词，充其量只是卡普空一个“NICKNAME”而已，并不是说SNK就不是天尊，如果读者高兴，从下期开始，我们把SNK称作天尊好了。

前些时候，曾向“电软”投稿一篇97连续技浅研，6月份“电软”又刊登了朱华明玩友写的续篇，对拙作有些不同看法和补充，在此深表感谢。正所谓“抛砖引玉”，有了众家之言，当然更能将“霸王塾”的宗旨发扬光大，造福诸多玩家。而笔者经过较长时间的研究和摸索，已基本了解97的系统特点，以下将有几点心得。(天语/王读者不必客气，您的其他稿件均已收到。)

连续技，是指能够在第一击命中对手后，连续施展的、对手无法逃避的技巧。注意是不能逃避，而不是不能防御。由于97中含有大量的指令投，是无法防御的技巧，所以有时会误以为是无限连击，像许多人物的指令投＋跳跃重攻击＋落地时指令投＋跳跃重攻击＋……实际上并不连续，对手可以用指令投反击，或直接用紧急回避逃走，而不应等在原地不动。还有一点，以特定必杀技(如草雉京的七十五式改)令对手浮空后，如果用地面重攻击打中对手，是绝对不能再接上连续技的，这一点与挥空取消（CANCEL）不同，所以任何此类连续技也是不可能的。

朱华明玩友谈到了屏幕上出现的红字，实际是COUNTER，意为击溃对手的攻击，此时除攻击增强，还使用对手再次出现被攻击判定。例如RALF的MAX银河幻影(↓↘→↓↘→A或C)以COUNTER击中对手，能出现一击必杀的效果。还有像八神庵的站立重拳击溃窜对手后，以八酒杯（↓↙←↙↓↘→A或C)继续攻击，再以两段弱葵花(↓↙←A×2)追击，最后以八稚女（↓↘→↘↓↙←A或C）完成，也是一招很强劲的连续技。还有CRITICAL也不得不提，这是一些特殊技巧击中对手时随机出现的，能使攻击力上升，且令对手僵直时间增长，与COUNTER配合会造成超强的连续技，例如矢吹真吾的MAX丘凤麟＋MAX燃烧真吾能够一击必杀。

朱华明玩友还提到二阶堂红丸的空中超重击＋雷光拳不成立和山崎龙二的蹋砂连击不太实际，其实上海已有许多玩家掌握此种技巧，这只是输入的方法和速度问题。97中有指令简略和提前输入。所谓指令简略是出招时可以有简化指令，如↓↙←↙↓↘→可简略为↓←→，蹋砂连击应当反复输入→↓↘B・↓↙←B或D，而→↓↘B・B・→↓↘B・B……是否成立，只要是用过山崎龙二的玩家都清楚。而提前输入确是一项极重要的技巧，它是指将一些复杂指令分开输入，如七枷社↓↙←重脚・←↙↓↘→拳就能轻易使出超必杀连续技。又如CLARK前冲时使用终结阿根廷攻击(→↘↓↙←→↘↓↙→A或C)，如果不运用提前输入，其难度是无法想像的，而现在只须输入→↘↓↙←，前冲，→↘↓↙←＋拳就能使出了。再如ROBERT以极限流连舞脚(近身←↙↓↘→B或D)令对手浮空后，以飞燕龙神脚(空中↓↙←B或D)追击，也应当使用提前输入，即↓↙←↖脚，而不是跳跃后再出招。由此可见输入方法是多么重要，正所谓“工欲善其事，必先得其器”。后面再为大家献上一些一击必杀的连续技(均在MAX状态下使用)。

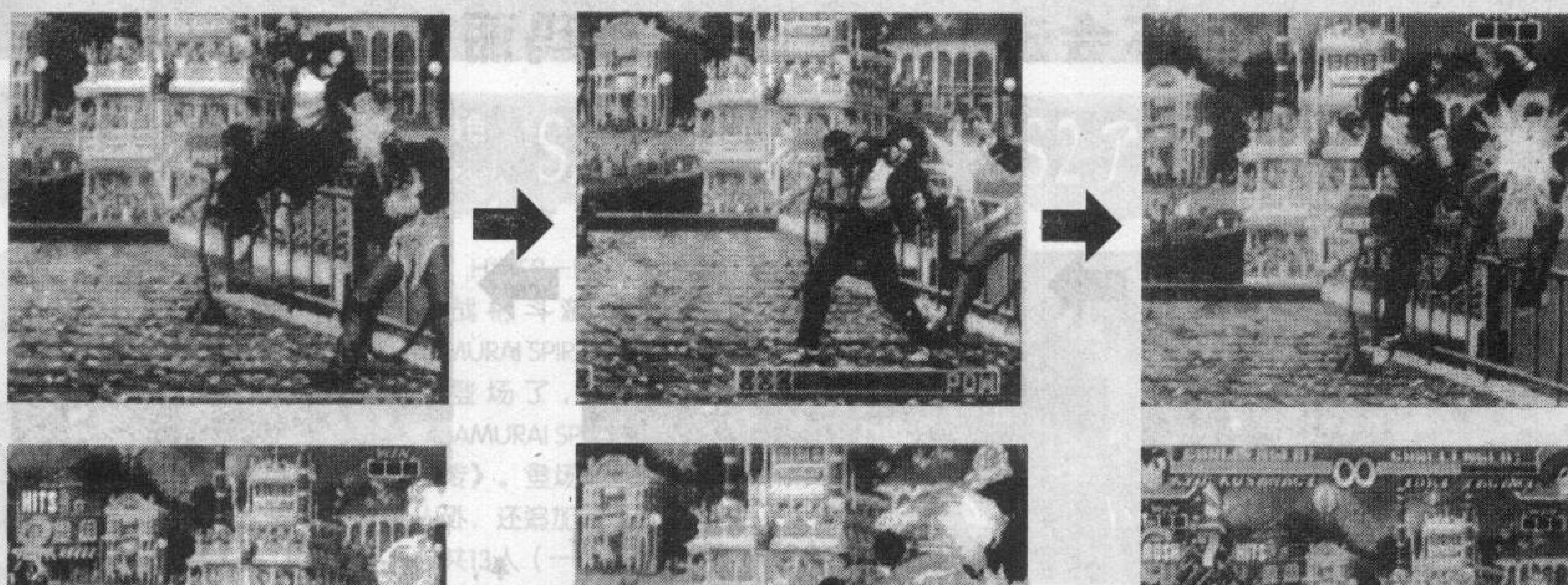


看见超自然现象

飘起来了！没想到居然能亲自目击人物飘浮在空中的现场画面！不过这种不思议的场面只有雅典娜、不知火和蔡宝健这样的角色能够办得到。因为他们能够于画面边缘进行三角跳跃。飘浮过程中只能发出空中型必杀技。在空中时能够让指令投毫无效果，连大门用手猛击地面的地雷震都无效，就算被某些招术击中，人物也不会后退，只要用一般的招式反击即可。正确的空中行走法：一句话，在画面端将必杀技指令与三角跳结合起来使用。以麻宫为例，(→↘↓↙←脚)的出法就变成了（→↘↓↙←↖↗脚)，这时将利用三角跳在空中施展出地面的必杀技。不知火则可以使用龙炎舞这招。

草雉京的连续技图鉴（对手位于画面边缘时）

跳跃重拳→近立重拳→C 七十五式改→荒咬→八靖→砌穿



近立强拳→七十五式改要将指令先行输入，并且把按键按住。被七十五式改第二段击中而浮空的对手接下来应当会被荒咬击中，但是速度过快或过慢都是不行的，荒咬的出招时机很重要。将八靖改为九伤的话，也可以用鬼燃烧加以追击。

MAX 版一击必杀连续技应从基础练起

草雉京：跳跃重脚＋站立重拳＋七拾五式改（↓↘→B·B 或 D·D）＋荒咬（↓↘→A）＋九伤（荒咬中↓↘→A 或 C）＋CANCEL 大蛇雉（↓↙←↙↓↘→A 或 C）（对手在版边）

特瑞：以能量冲击（←↙↓↘→B 或 D）令对手浮空后，强碎石踢（↓↙←D）＋弱碎石踢（↓↙←B）＋弱碎石踢＋弱碎石踢＋……（对手在版边）

安迪：跳跃重脚＋站立重拳＋击壁背水掌（近身←↙↓↘→AC 或）＋幻影不知火·上颚（空中↓↙←B 或 D，着地时 B 或 D）＋强升龙弹（→↓↘C）＋空中重脚＋站立重拳＋击臂背水掌＋超裂破弹（↓↙←↙↓↘→B 或 D）（对手在版边）

东丈：弱黄金之踵（↓↙←B）击中空中对手后，连续使用弱黄金之踵追击……（对手在版边）

山崎龙二：重拳＋弱撒砂（→↓↘B）＋蛇使 CANCEL（↓↙←B·D）＋重拳＋弱撒砂……（编者注/也可用下蹲轻脚接下蹲轻拳来启动弱撒砂，以蛇使挥空取消撒砂后即可从头再来）

玛丽：跳跃重脚＋站立重拳＋铁锤击（→A）＋玛丽野玫瑰（↓↘→↘↓↙←A 或 C）＋垂直之箭（→↓↘B 或 D）＋玛丽绞杀（自动追加）

坂崎良：跳跃重脚＋站立重拳＋天地霸煌拳（↓↘→↓↘→A 或 C）＋跳跃重脚＋站立重拳＋龙虎乱舞（↓↘→↘↓↙←A 或 C）

拉尔夫：跳跃重拳＋站立重拳＋强格林机关炮（←蓄→C）＋跳跃重拳＋下蹲重拳＋超级机关炮（↓↘→↘↓↙←A 或 C）

蔡宝健：轻旋风飞燕刺突（←蓄→B）＋方向转换（→·→·↘）＋下蹲重拳＋通魔蹴（→B）＋凤凰脚（↓↘→↘↓↙←A 或 C）

京：①跳跃重脚＋站立重脚＋惊异玫瑰（→↓↘轻拳）＋强龙卷踢（→↘↓↙←D）＋跳跃重脚＋站立重脚＋沉默闪光（↓↙←↓↙←B 或 D）（对手在版边）

②惊异玫瑰令对手浮空后，反复使用下蹲轻拳＋惊异玫瑰（挥空取消）

八神庵（暴走八神）：百合折（空中←B）＋站立重拳＋屑风（近身←↙↓↘→A 或 C）＋站立重拳＋屑风＋站立重拳＋八稚女（↓↘→↘↓↙←A 或 C）（对手在版边）

血之暴走 LEONA：①跳跃重拳＋前跳重脚＋V 字斩（空中↓↘→↘↓↙←A 或 C）

②跳跃重拳＋下蹲重拳＋威武军刀（←蓄→B 或 D）＋旋转火花（↓↙←↙↓↘→B 或 D）

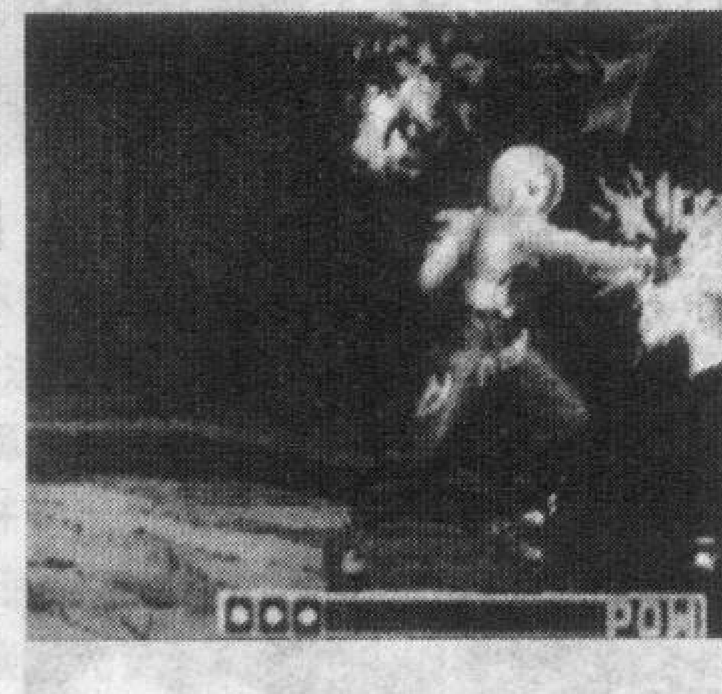
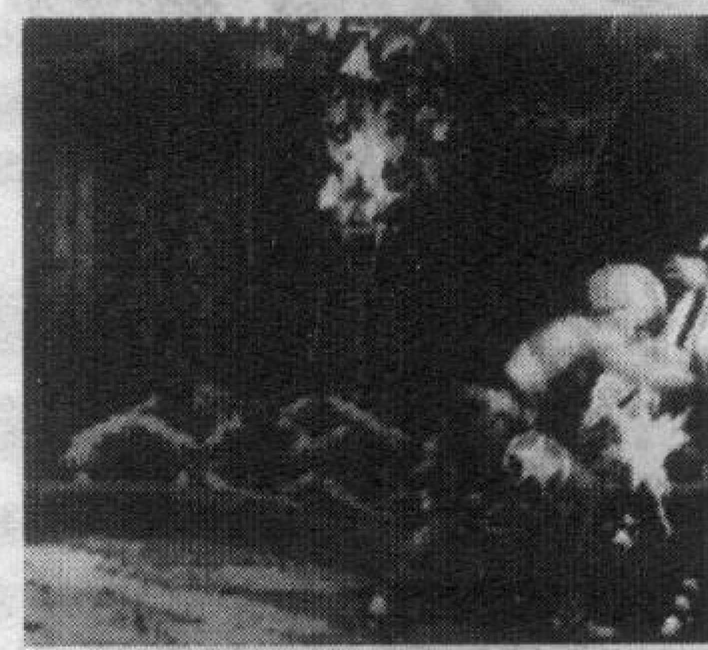
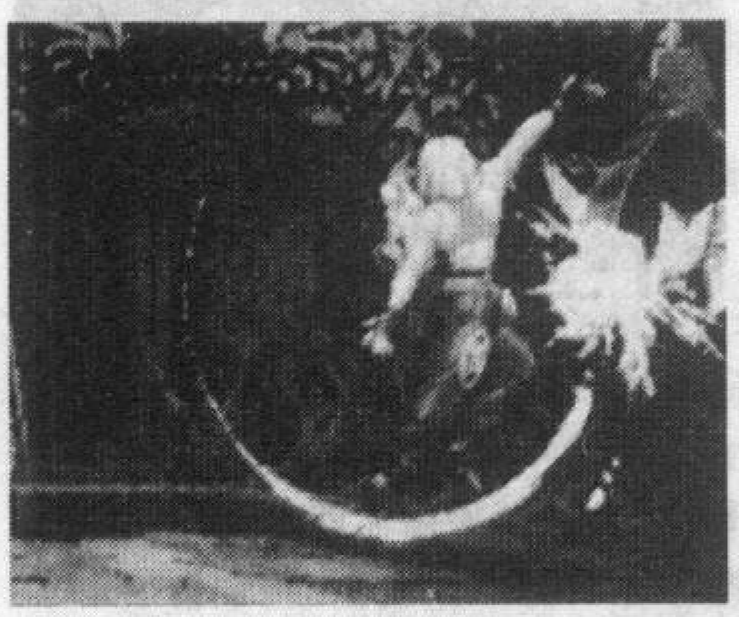
真夏尔米：无月之雷云（←↙↓↘→B）＋站立重拳＋拘雷（→B）＋暗黑雷光拳（↓↘→↓↘→A 或 C）

真克丽丝：跳跃重脚＋站立重拳＋咬四肢之炎（←↙↓↘→A 或 C）＋暗黑大蛇雉（↓↙←↙↓↘→A 或 C）

天语/欢迎像王读者这样精通街机的朋友投稿至霸王塾。至于其他方面的话题，与电玩有关则请作者同志不要迟疑。

兰玛丽的连续技技术图鉴

跳跃重脚→近立重拳（第二段）→Cancel 铁锤击→M 版野玫瑰→垂直之箭（不会击中对手）→M 版玛丽掠夺攻击（敌死）


将跳跃重脚深深地击中，衔接近立重拳，于第二段时展开挥空取消的铁锤击——可将铁锤击指令简化为↓↘←后，用野玫瑰加以取消。当对手跌到地上反弹起来的瞬间，再拿出 MAX 掠夺攻击干净、漂亮、彻底地将对手解决。王读者的总结是正确的。某些细节如果没有被广大玩家给予足够的注意，则可能发生误会。上述连技的关键在于垂直飞箭的施展速度要快。

97 的连续技变化多。安徽省蚌埠铁一中的吴旭读者恰好就王读者前面提到的 COUNTER 和 CRITICAL 来信谈了一些体会。

破招连技：破招就是以自己的攻击打掉对手的攻击，此时会在已方头像下方出现红字。通常大家所说的破招后的连技一般是指用超重击（跳跃/站立 + CD），击飞对手后以连技痛殴对手的招数。因一般的超重攻击后是无招可连的，但在破招时，因为对手在出现红字时于空中略停一下，这时，即可施以各种连技。例：

●特瑞：+ CD 后接两种超杀/各种必杀（威力突击←↙↓↘→B 却仍需点轻拳加以取消）
●八神：+ CD 后→弱葵花→八稚女　　（角落里）+ CD 后→八酒杯→弱葵花 × 2→八稚女
●椎拳崇：+ CD 后→天龙（←↙↓↘→C）→地龙（←↙↓↘→A）→神龙天舞脚（↓↘→↘↓↙←D）

在这 + CD 破招后，大家可以想想有何招可连，当然要注意己方角色喽。“不怕办不到，就怕想不到”哦！

另外，拉尔夫和真吾可用“我是真的真的与众不同”来形容，因为“拉尔夫踢”（←蓄→B 或 D）与真吾的各招必杀技有时都会打出绿字（似乎是“SPECIAL HIT”的字样），此时会定住对手，拉尔夫踢之后可接以站 C；真吾最毒的可说是“真吾 KICK”将对手定格，接以站 C→外式凤麟（↓↘→↓↘→A/C）→鬼燃烧未完成（→↓↘C）。

而若以必杀技或特殊技破招的话，即可将它们的威力发挥到极限。例：

●大门的玉溃（→ + A），破招时耗血 1/3，通常威力不及重拳　●特瑞疯狂上勾拳（↘ + C），破招时与投技相当，通常等于重拳
●特瑞重上升击（→↓↘C），破招时 2/5 格血，通常 2 倍重拳　●罗伯特重旋风脚（→↘↓↙←D），破招时半血，通常 1.5 倍重拳

♨特殊技补遗（荆州 CODY.D）

特殊技在对战中往往有意外效果。97 不仅保留了 95 中所有特殊技，更进行了增加和强化。可惜各媒体对此介绍甚少。这其中有令人惊异的中段技，也有角度刁钻的奇袭。

●草雉：→ + B，↘ + D，空中↓ + C
●二阶堂红丸：→ + B，空中↓ + D
●大门：→ + A，↘ + C
●特瑞：→ + A，↘ + C
●安迪：→ + B　●JOE：→ + B，↘ + B
●良：→ + A　●罗伯特：→ + B
●百合：→ + B　●克拉克：→ + B
●雅典娜：→ + B，空中↓ + B
●拳崇：→ + A，→ + B　●镇元斋：→ + A
●不知火：↘ + B●京：↘ + D
●金家藩：→ + A，→ + B
●陈可汉：↘ + A●蔡宝健：→ + A，→ + B
●七枷社：→ + B，近身 D（从指令上看并非特殊技，但这招的确非常特殊，史上最强中段技，若能善用，七伽社实力岂止倍增）●夏尔米：→ + B●克丽丝：→ + A
●山崎：→ + A●玛丽：→ + A，↘ + B
●比利：→ + A，→ + B●真吾：→ + B
●八神：→ + A · A，→ + B，空中← + B；

以上技法，运用之妙，存乎一心。

大庆十七中的徐海斌读者告诉我们，如果用安迪对东丈，东丈连续挑拨，安迪会……“大家自己去看吧！”

♨电软霸王塾，正是那些热爱格斗的人们表达些什么的地方……

乱舞势力 VOL.13

3D版的《侍魂》这么快就出第2集了，不知何时能够玩到啊。此回基本操作系统是：A键—弱攻击（武器）、B键—強攻击（武器）、C键—特殊攻击、D键—步移动（回避功作），详见今后“格斗天书”介绍。

——SHADOW PHOENIX

新角色参入！！『SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝』



HYPER—NEO · GEO 64用对战格斗游戏《侍魂～SAMURAI SPIRITS～》的续篇终于登场了，名字就叫做《SAMURAI SPIRITS 2 阿斯拉斩魔传》。登场角色除前作的11人外，还追加了两位新角色，总共13人（一定会有隐藏角色的，根据以往经验）。以魔剑为武器、复仇为目的的阿斯拉和以巨大的笔(?)作战斗武器，使用秘术的八角泰山就是两位参战新人了。

这次充满了“杀与被杀”的紧张感更加令人血脉沸腾，前作中较为复杂的系统得到整理，简单明了的操作令对战的乐趣倍增。具体来说就是“步移动”的变化，体力槽与场地移动的变化以及“怒气爆发”随时可以发动的变化。另外剑质“修罗”与“罗刹”的变化差异更加明显化。详情还是请见本刊今后之“格斗天书”。



方向键加D键可使4方向的步移动（回避动作）成为可能。



前作中当怒值MAX时才能发动的“怒气爆发”今回变成随时随地可以发动，当怒值MAX时攻击力变强。



按键组合成连续斩系统，还可根据怒值MAX或怒气爆发组合成专用连续斩。

根据攻击被击中的部位发生了变化!!

身体被击中



不可回复

当身体被击中时，不可回复。根据被击中部位的不同，受伤害的程度也发生变化。

手足被击中



少量回复

手足等末端部分被击中时，经过一定时间可以一定量回复。



传说的不败饿狼已纵横7年…



令人瞩目的新角色—阿尔弗瑞德的空中必杀技，他的特点就是身轻如燕，极擅长空中战斗，还会使用手刀攻击(?)。

《饿狼传说》的超进化形态就是本作

上期的彩页已对这款“饿狼”的新作做了大致的介绍，不知你对它是否满意呢？相信杂志出刊时如果你是“饿狼FANS”的话，一定已对此游戏玩得有些腻了吧！那位新角色—阿尔弗瑞德是否已被你用得出神入化了呢？此次首度改版在次世代上登场，真得能令这只饿狼再度称雄江湖吗？还要各位玩家评价。

系统方面请见上期彩页。值得提出的是各角色的场地背景描绘变得异常细致，这恐怕是大家的普遍印象吧！那画面很绚丽的“最终冲击”很过瘾吧！



作为背景的香港街景，比起《RBS》来发现有何不同吗？TELL YOU，观光（战）客多了许多哦。



比利的“三节[illegible]可[illegible]至画面边缘，但后方障碍物不会被破坏，[illegible]他的[illegible]技及必杀技也是一样。



N·G版则未改良，著名的“角落战斗”系统会令被破坏的障碍物前的角色“气绝”…

RB 饿狼传说 特别版·支配精神

Real Bout SPECIAL DOMINATED MIND

PS

厂商：SNK
类型：FTG
发售日：98.6.25
备注：限定版同捆
《SNK FUN COLLECTION饿狼传说》

饿狼从这里进化

《饿狼传说》系列的进化步伐 HISTORY OF FATALFURY SERIES

1991 55M
饿狼传说

“饿狼”系列第一弹，据说当时是为了对抗《街霸II》发售的，主人公只有特瑞、东丈、安迪及人气角色比利和吉斯登场。



鲍伯·威尔逊的师父理查·梅耶在跳舞哦。

1995 266M
饿狼传说3

自特别版以来人物姿态发生很大变化，首次采用了3路战线，一场热斗就此展开。



大多角色都追加了许多新必杀技。

1995 346M
REAL BOUT饿狼传说

除前作《饿狼3》中的10人，还有前作的BOSS角色及达克·金，比利及金加濡等角色均加入本作。“OVER SWAY”的操作变为简单。



自前作便出现的「潜在能力」的使用得到调整。

1996 394M
RB 饿狼传说 特别版

除吉斯外还有15名角色登场，陈先生、劳伦斯等人气角色再次登场，战线变为2路，令战斗更富乐趣。



角色的描绘及背景均采用新的表现方法。

1992 106M
饿狼传说2

继《龙虎之拳》后又一个冲破100M大关的游戏，与前作不同的是线移动时有所差别。大人气女性角色不知火舞第一次登场。



“超必杀技”在本作登场，对战更为白热化。

1993 150M
饿狼传说 特别版

基本与前作无甚大的改变，只不过以丰富的连续技著称。特别是隐藏角色一坂崎良，威力极度强大。



首领角色的对决，在那狂热的斗牛场。

1998 街机最新作
RB 2 ～新·来者～

刚刚出没多久的《饿狼》街机最新作，新加入的两人令22人的热斗日愈疯狂，更加绚丽的画面及完善的系统令人侧目。



除两位新角色十分活跃外，旧角色也都追加了新技。

1998 在PS超进化
RB 饿狼传说 特别版
支配精神

与RBS不同的是运用了PS专用的系统，新角色及开场动画、多彩新要素等均令之不失为一款富有创意的移植作品。



PS原创角色阿尔弗瑞德，他的威力不容忽视哦。



崭新的诱人画面，系统方面也可以说更新许多啊！



变成一路战线系统，背景描绘强化，同时挑拨系统仍健在。

《RBS·支配精神》同捆：
《SNK FUN COLLECTION·饿狼传说》

与《RBS·支配精神》的限定版同捆发售的ETC形式CD，其中可以欣赏到许多从未发表过的相片，记录了该系列的详细资料。

饿狼系列的“数据库”，所有角色全登场哦，看舞笑得多开心啊！





滑稽的达克·金和他那只小鸡陪你度过“猜谜”时光。

在这里呼啸!!!

乱舞势力 特别版之 缱绻作品6号



已经忘记你的地址了，倘佯在河畔的八神，你的眼睛在看自己的头发吗？

历来"乱舞势力"是专门针对SNK公司作品，现在呢，突破这一限界。首先在"缱绻作品"中进行第一次出击，不仅包容原先"乱舞势力"的SNK公司人物，也有其他所有游戏中的扮演人物。

从很早以前就有朋友寄来自己扮演游戏人物的照片，那时只觉得很好玩，现在贸然登上两张。如果别的朋友有兴趣的话，请装备好然后拍张照片寄给"廊主"，早日让中国自己的势力缱绻在"乱舞"风暴中……

——SHADOW PHOENIX



来自合肥的女八神——小苏，果然很COOL，千万别暴走到北京找我哦。



CAPCOM的人气女性兵团登场。



绫波丽也来了，尽管样子不是那么美丽。



一看那柄写着"一刀两断"的大刀就知道是《FFⅦ》的主人公克劳德了。

如果有一天你发现自己武装后的PHOTO登在杂志上，可千万别惊讶，因为这标志你已成为"乱舞势力"的成员了。只要你愿意，可以拿着印有自己模样的杂志招摇过市，但可不要"武装"后上街炫耀哦，否则90%会被别人认为你是从××医院潜逃出来的（要在你扮很夸张的角色且很像的情况下哦）。



我见过的最酷最帅的八神真人版，旁边的夏尔米好胖哦。



春日野·樱之童年无邪版本。



MARVEL Comics

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES™

漫画英雄对卡普空
～群英激突～

机种：ARC　厂商：CAPCOM　类型：FTG　媒体：CPSII发售中

最终隐藏人物—SHADOW LADY参战



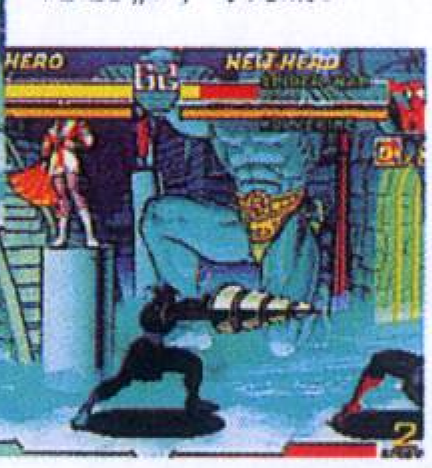
SHADOW LADY

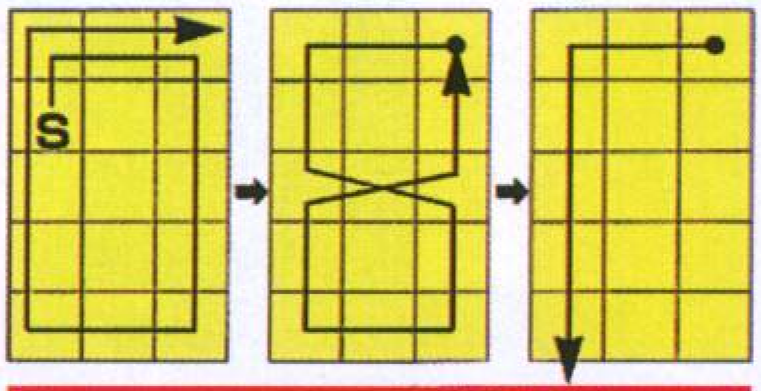
看样子与春丽如出一辙，看名字与日本著名漫画家桂正和一作品同名同姓，看能力不是超强，但以其暗黑的形像及鬼魅般的步法足以让人感到恐惧，为什么不再做另一个新形像而用现成的春丽形像变黑呢，是CAPCOM偷懒还是别有用心呢？



她的低空冲刺很有速度感，不过掌握不好很易被敌人打中。

从手中发出的钻头还可发射激光来呢，很像《X VS SF》中的关底。





Shadow Lady选择方法

从“莫莉安”处起按上图示“行进”，即可选用这位神秘的“S·L”。

电脑SHADOW LADY乱入条件

1.最初开始2.沒有续关3.不能被乱入4.所有角色只剩2人时满足以上条件，"HYPER-COMBO & V COMBINATION & V CROSS-FINSH"此三点在战中必须使用，其中“V CROSS-FINSHI”要使用4次，再使用特殊拍档，必须打出“FIRST ATTACK”。（总之很麻烦……）

隐藏特殊拍档

猛烈的攻击后，在漫画英雄一侧的拍档出现了SENTINEL和悲剧之男SHADOW。出现方法是在特殊拍档选择画面时，决定前按开始和不按任意键即可。



高度占整屏的他很威力强啊。

SENTINEL (X-MEN 系列)



充满了诡异气氛的异色人物。

SHADOW (MSH VS. SF)

隐藏角色技表

罗鲁	
花束爆弹	⬇↙⬅+P
罗鲁巨人	⬇↘➡+P
高速毒液	
毒液猛冲	⬇↘➡+P
毒液风暴	⬇↘➡+K 连打
毒液冲撞（空中）	⬇↘➡+P
莉莉斯　风　莫莉安	
自由风	⬇↘➡+PP
辉煌爱人	➡⬇↘+PP
SHADOW LADY	
奇迹之钻	⬇↘➡+P
彩虹奇迹	⬇↘➡+K
等离子障碍	➡⬇↘+P
超大激光	⬇↘➡+PP
银河奇迹	⬇↘➡+KK
最终使命(LV3)	?????



胜利啦！

誓言

如果你熟悉流行音乐的话，一定不会对那首款款深情，且被无数人翻唱的经典英文老歌《I SWEAR》感到陌生。

时光飞逝，回首画廊与你一起走过的日子已有时日，虽然我们沒有山盟海誓、沒有信誓旦旦，但你们仍能始终捍卫画廊的阵营。尽管沒有誓言的约束，你们的深情我能感觉到，你们的不变我能意识到，但愿能够永远……

大家都已沉浸在假期的欢悅中吧，别忘记还要适当地安排时间学习哦，否则即使我们有亘古的约定，也无法让廊主欢颜依然……

For better or worse
Till death do us part
I'll love you with every beat of my heart
And I swear

——廊主 SHADOW PHOENIX

（感谢北京周雷朋友底图绘制）



《无题》 不详

为何连名字都不写全，只知你姓许，难道你的名字只有一个字吗？颇具剪纸风格的人物造型及别致的色彩构图均令你这幅作品难逃恢恢“廊”网……

（廊POWER：★★★★）



《华首》 江西南昌 雷晟

年仅16岁的你有这种颇具诡异感觉的画风实属难得，这位身背数种武器的僧侣状大哥又是谁呢？看地上天草与斩红郎的头颅以及天草的球球，可见他的深不可测……（题目又是什么意思呢？）

（廊POWER：★★★）



《武士之刃－并主寒云》 山东青岛 王牧

背景色彩有些混乱，不错的画面构想，但寒云肩上背的东东却莫名消失了，是被你偷走了吗？

（廊POWER：★★★）

《FIRE》 北京 凌云社·周雷

戎装一身的八神和颇休闲的草雉终于走到了一起，但是什么原因让宿敌变成战友呢？何时正式WORK，请联系，OVER！

（廊POWER：★★★）





《不知火舞》　山西太原　张振杰

对于计算机作品的刊登本刊仍属"半空白"，虽处理得不甚理想，但纯纯的舞给人一种我见犹怜的感觉，背景那位女神式的人物又是何方神圣呢？（另提醒广大计算机画友寄磁盘时一定写清地址、邮编及姓名）

（廊POWER：★★★）



《Q版KOF'97》　广西南宁　李鸿安

原版海报Q版化，人物无论从表情还是形像都掌握得不错，居然连墙上的字都被原封不动照搬下来，真是让我怀疑你是否拿到了原版海报的原样……

（廊POWER：★★★★）



《绯之春》　广西柳州　小街

仅看画面真难以猜到你只有14岁，画面略显繁乱，希望你的志向能早日达成，到时一定要象地狱先生那样主持正义哦！

（廊POWER：★★★）



《FFVII》　吉林延吉市　彭富强

虽然八代的话题已充斥业界，但这位肩背擎天大刀的克劳德给人们的印象大概已是七代的代名词了吧！左方字体略显突兀。

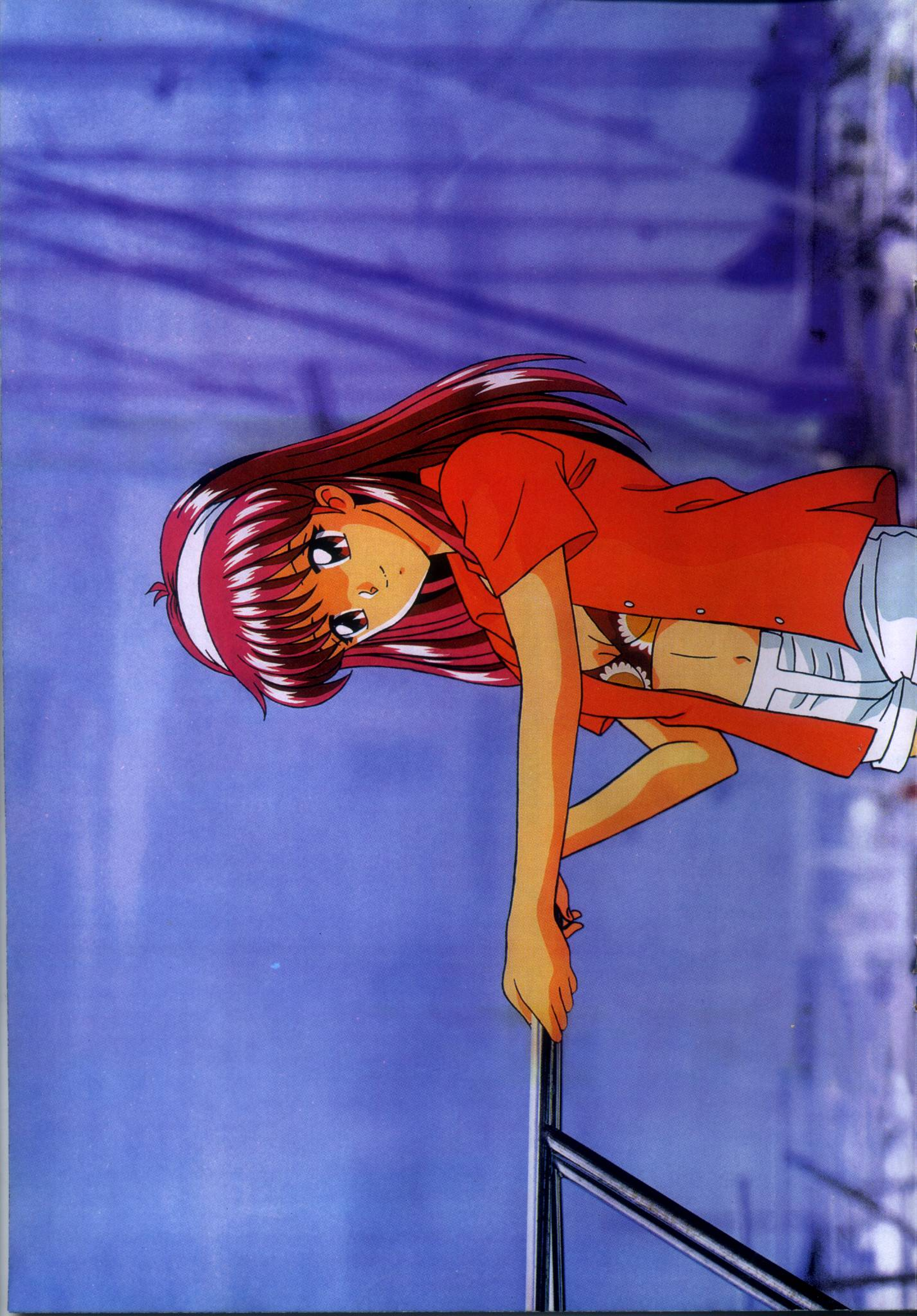
（廊POWER：★★★）

《"好汉"之草雉京》　河北唐山　董东庆

已登上长城、做了好汉的草雉眺望远方，又是为何？难道是被我中华民族博大深远的文化内涵所感染、所陶醉了吗？

（廊POWER：★★★★）






祝大家
暑期快乐！
《电子游戏软件》杂志社　98年8月



新拍档
Personal Portable MEGA BOOK Education
MODEL: 9800-CX
File Outgoing Tools Options
MEGA BOOK
MY FIRST PC
E.D.
Educational Com
型号：9800-CX
真正的手提电脑键盘 帮助您学习重要的电脑技巧！
无论何时、何地均可学习、娱
EDITOR
ABCDEF
Excellent
abc
MEGA WORD

“手提”多媒体学习电脑



唯一的、独一无二的：

- 彩色无辐射液晶显示屏
- 真正的电脑鼠标
- 储存记忆功能
- 彩色无辐射电视机－需接电视卡（另购）

WINDOWS 视窗功能

- MICROSOFT EXCEL(电子表格）
- MISCROSOFT WORD（文书处理）
- TELEPHONE BOOK（私人秘书）
- MOUSE SOFTWARE（鼠标学习软件）



型号：1000-AX

乐！



广州利昌行总代理 TEL:(020)81391404 1392203292 联系人：刘先生

各地分销商：

广州工业品批发市场 81-83 档
TEL:(020)81920120
联系人：刘先生

广州市电子城 1147-1148 铺
TEL:(020)81844931
联系人：刘先生

上海市中山北路 2625 号
TEL:(021)62045569 1391650241
联系人：钟先生

北京市朝阳区雅宝路江阳大厦 108 房
TEL:(010)6524094 1381077387
联系人：梁先生

新疆乌市边疆宾馆商贸城 2093 房
TEL:(0991)2881951 1399919742
联系人：刘先生

沈阳市上美电器商行
TEL:(024)4147032 1399886528
联系人：任先生

成都市人民北路 22 段 2 号兴达商行
TEL:(028)3398455
联系人：王先生

昆明市螺蛳湾第四交易区三楼 299 号
TEL:(0871)3538497 1398852974
联系人：杨先生

All brand names and registered trademarks are the property of their owners.

FF VIII の世界観

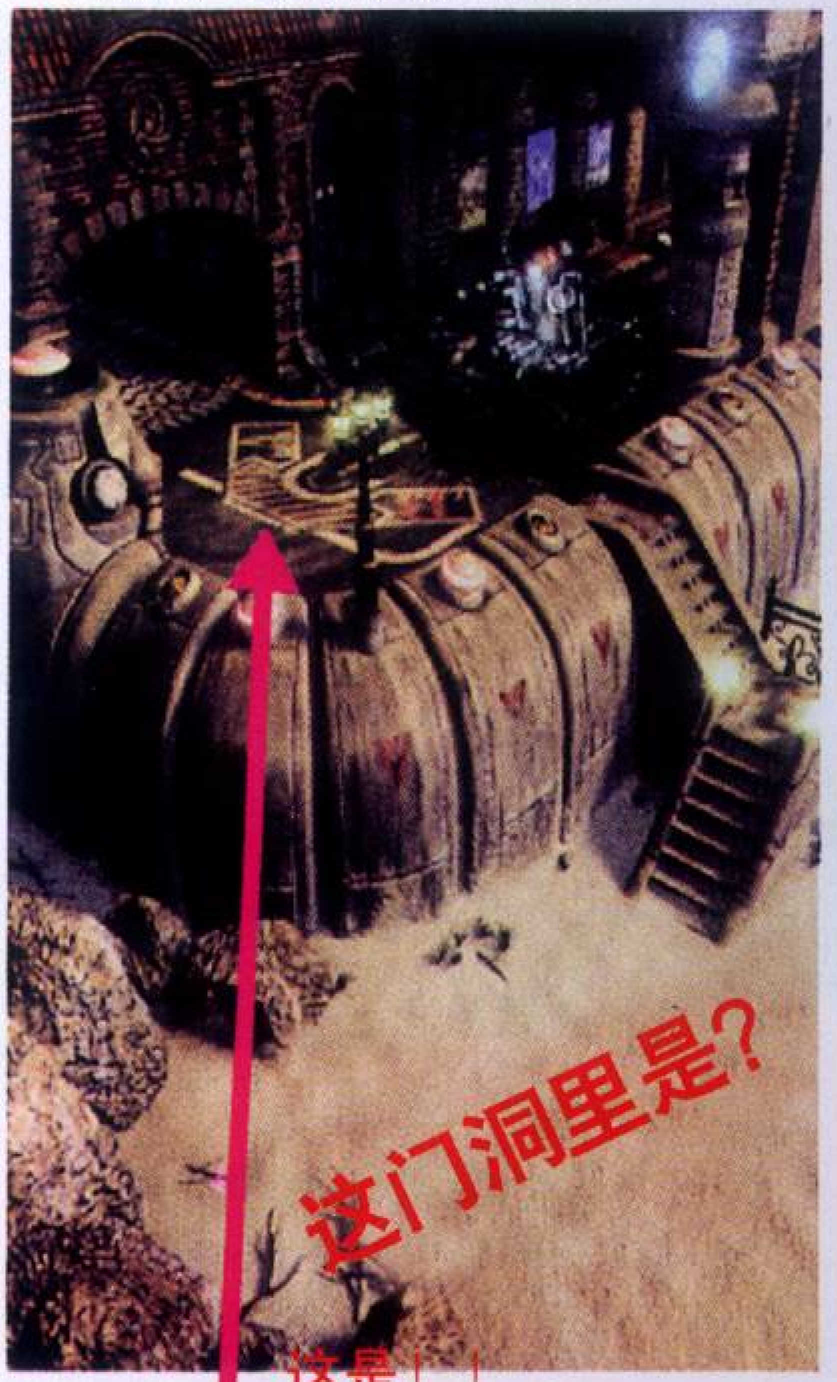
不知大家还记不记得95年，SQUARE宣布它加入PS的第一部作品“FF7”时，其中游戏画面多么令人惊异，还有许多至今看来还值得叫好的CG动画，简直令所有的电玩迷都为之倾倒。到了“FF8”中，这些画面和CG将会有更进一步的提高，让我们一起来看一看已经公布出的画面吧！这款游戏中的背景依然沿用“FF7”中的“沙盘”方式，即角色在已固定好的世界中冒险。不过，这次的“沙盘”则色彩更艳丽，表现的世界更奇幻。



这是一幢类似飞碟的建筑物，它上方漂浮着巨大而灿烂的环状物，而且建筑的外壁上有许多奇特的标志，以我们的想像力实在无法猜出这是作什么用的。

“FF”系列的世界观一直是奇幻多姿的，“FF8”自从公布以来，我们就得知，这次的世界观会与前几作有差别。本来嘛，如果到了八代还只是“换汤不换药”，怎么能行呢！

⬇ 这是建在沙漠中的古老都市，这个街角有一个门洞，进去的话会怎么样呢？



这门洞里是？

这是！！



⬆ 这个游戏中行走时，同伴都是可以看见的吗？



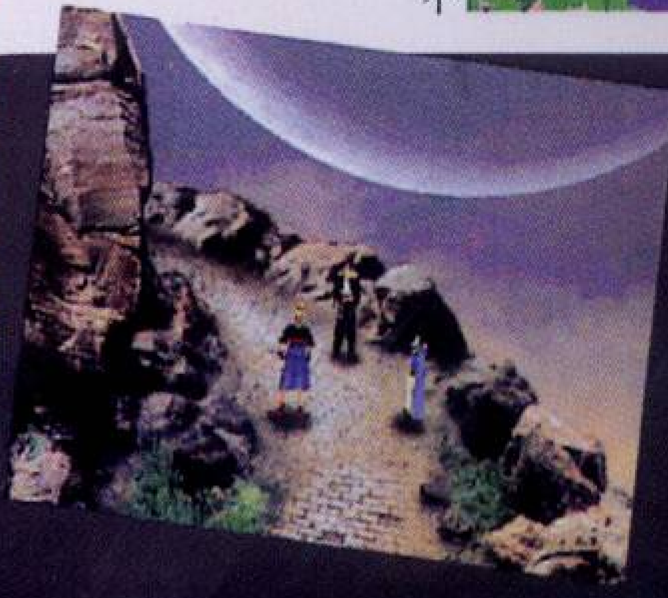
◆ 这是个小加油站，乘车行动时，汽油是必不可少的。

仿佛到了地中海边的街道。



➡ 这里很象一处地铁站，门口还有一个小商店。

这里是！！



◆ 这个世界中的月亮真是太大了，



◆ 这里又是一处什么建筑？

这里难道是参照史克威尔在夏威夷的办公楼画的吗?



高速登陆艇停在港口中，旅行到此，可以参照地面上的指示文字来行动。



这就是在旅馆中的景象。



这里很象“FF7”中的某个场景。

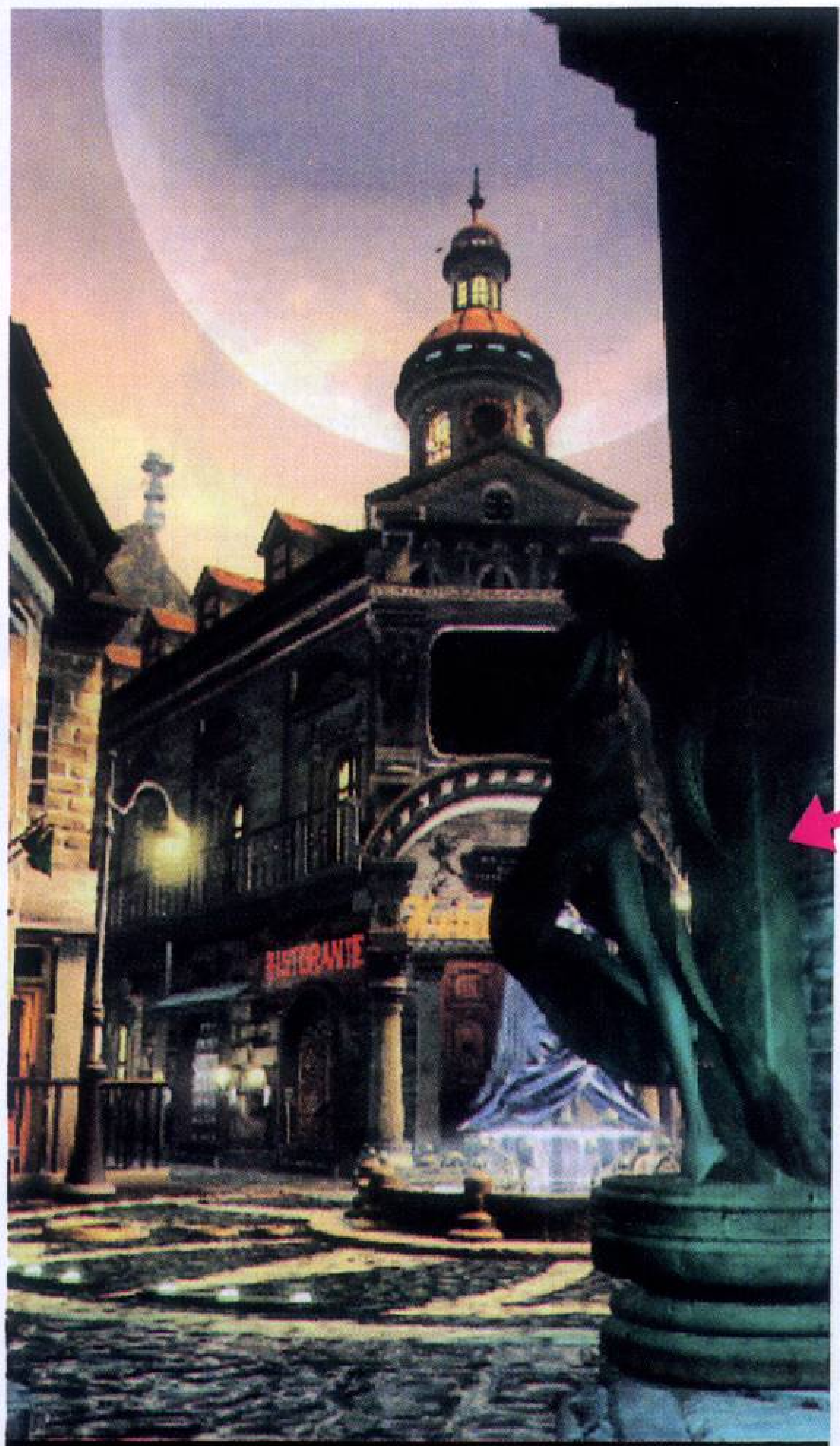


这是一间海边的小旅馆，不知还是不是用来回复体力的。





这是一处森林公园吧。这里植物的质感作得非常逼真。



这个街道间的小广场是西洋风味的。眼前有一尊女性的石雕，广场中央是一个圆形的喷水池，周围都是一些不高的小楼，一切都是流露出安详的气氛。

这里是



在小广场中遇到了名为“萨尔”的人，他与主角是什么关系呢?



巨大的鼓风机在大伙的头顶上运行着。



这是从另一个角色看小广场。



在这种城市中行走，心情会非常好。



大家在对这路标发呆，不知往哪里走了。

FF VIII的角色

脸是偶像的生命，角色则是RPG的生命。在“FF8”中你可以看到这两者完美的结合。

“FF8”角色的魅力究竟在什么地方？看了右边的图片，这样简单的问题便会很容易回答了。从前作开始人物已经3D化，本作中又进化成八头身化。由于本作中主人公的魅力，一定会使史克威尔的当家插画家野村哲也的人气度一路猛涨。斯考尔和拉格纳是本作中的两位主人公，这里只能简要的介绍一下拉格纳，而详细介绍斯考尔。

两位主人公是住在不同世界中的人，现在这两 个人之间的关系还只是一个谜。但可以肯定的是两位英俊潇洒的男主角是男人们嫉妒、女人们着迷的最棒的帅哥。

在不同的世界中生活的两位主人公

插图



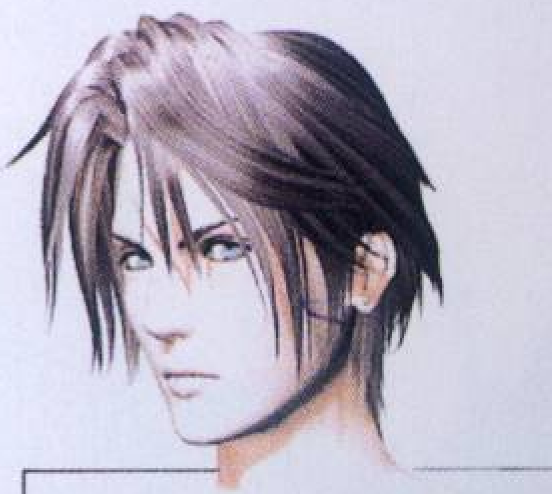


斯考尔·莱昂哈特

无表情，不善交际的非社交型的性格，加上他强烈的具有那种不爱说话的朋友的气质，是个相当酷的17岁青年。他自己还是对经常喋喋不休的同伴感兴趣。除了以上这些，其他的都还不太清楚，他脸上的伤更是个谜。

拉格纳·劳埃尔

从军队退役后就操起了记者的正义之笔的27岁青年，一副重义气讲人情的相貌，还有一副乐天派的表情，是可以给朋友很大信赖感的样子。他与斯考尔是完全相反的性格，不知他们俩是怎样跑到一起的。





CG

在这两页中将为大家介绍“FF8”的登场的角色。大家都知道前作“FF7”中的主人是个拥有许多女性拥趸的帅哥。到了“FF8”里，技术的进步也成为帅哥的进步，他们将吸引更多的女性拥趸。

角色的立体造型

在“FF”系列中，一直追随着RPG角色的头身变形的标准限制，本作中就变成了八头身的真实路线，角色造型更加精密的真实化路子。而且为了达到更高的水平，象前作那样进行3D化是当然的了。可以说“FF8”踏上了追求更加唯美的道路。左边将角色的制作过程分三阶段为大家做介绍。

线框



➡角色造型的骨格状态，是3D角色的基本型。

多边形



➡变成了用多边形组合的人，看上去已经是个有肉的人了。

多边形材质贴图

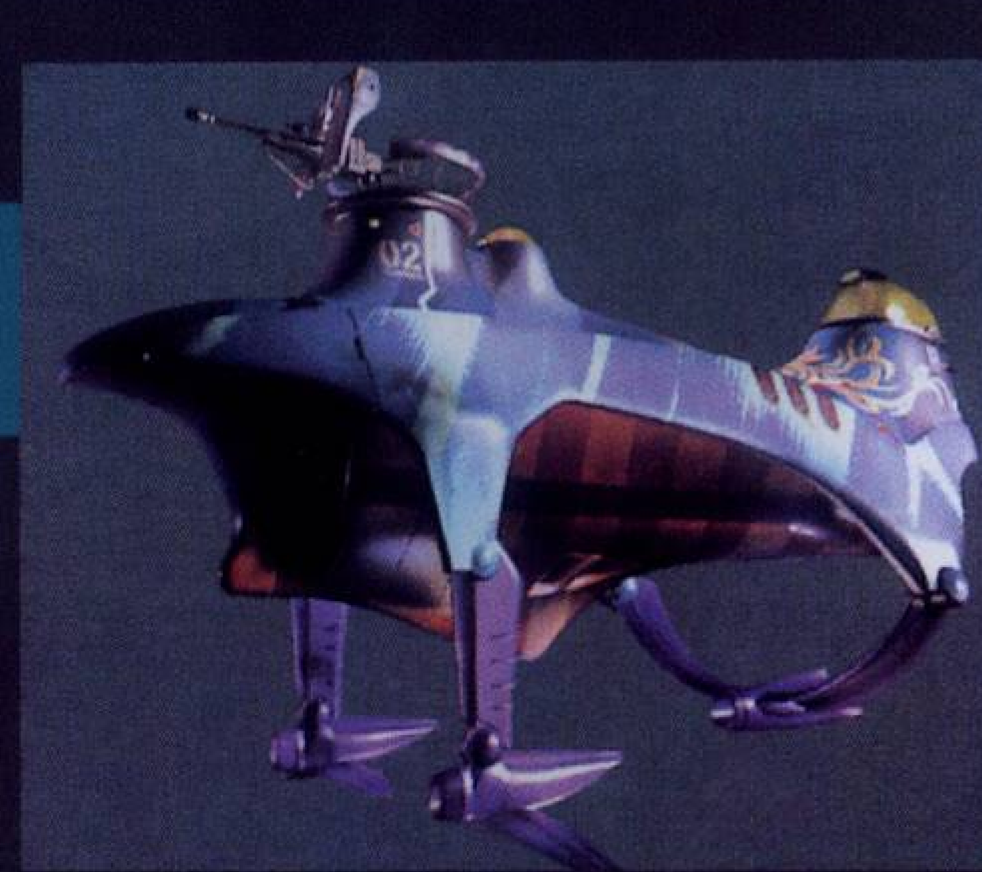


➡将图案贴在多边形的表面，这是在克劳德之后一年半作成的新主角。

机械

本作中的机械被更精密的描绘出来。这是本作中的登陆艇。喜欢机械的朋友们，这回又要过瘾了。

高速登陆艇



"FF"系列第一个 8头身的角色



本作中的八头身角色使3D造型有更真实的存在感，而且游戏角色的设计也更加美丽。下面为大家介绍几个斯考尔的造型和CG动画的画面。



游戏中CG动画的质量可以通过这张图片展示给大家。海上的登陆艇在前进，斯考尔伫立在上面。他夹克领子上的羽毛与他头发的毛发质感都非常逼真。PS的CG动画的质量非常接近静止CG画面的效果，真是很厉害的动画播放效果。



➡ 斯考尔低垂着枪刃的造型，看样子是很重的，不知它能否收入鞘中。

⬅ 既然很重，那就扛在肩上吧。这是斯考尔将枪扛在肩上的造型。

➡ 这个样子拿着枪刃，似乎又很轻松，搞不清枪刃到底是不是很重。

武器

左轮手枪与刀合体的特殊武器，这是斯考尔的专用武器。



各部分的细节



⬆ 上部的机关炮塔。上有民族的装饰，很象是错装在军用模板之上的。



⬆ 前面的舱门开启了，门的里面还很深，不知在水中还能不能开放。

看得见的美丽!!

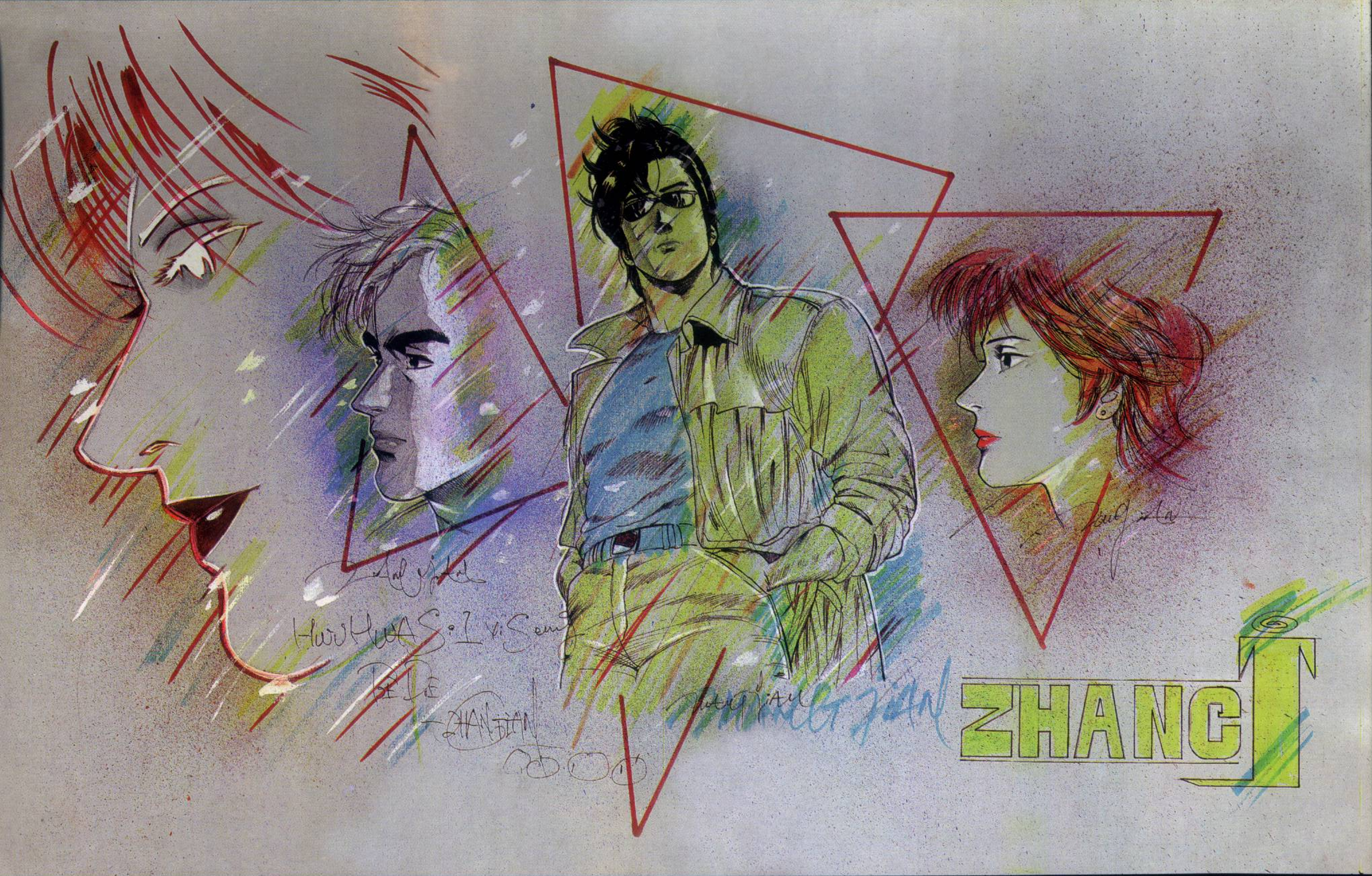


⬅ 溅着水花的猛进。既然名字是"高速"，那么肯定善长奇袭啦。这里难道是有很多水的世界吗？

期待CG动画



➡ 已经登陆了。背后可以看墙壁和眺望塔，难道是要奇袭监狱吗？



《城市猎人》 陕西勉县 张健

天下一统还是诸侯割据？——论游戏机制式的发展

●本刊欢迎读者投稿●文中系作者观点

合肥工业大学 王昊
责任编辑 天师



●当今电玩界果真如此其乐融融的话，相信会有一部分玩家幸福地陶醉了……

~何日太平~

SEGA新主机"DREAMECAST"呱呱坠地了，传说中的PS2与N2000也在妊娠之中。毫无疑问，新世代主机市场仍将是群雄并起，刀光剑影，鹿死谁手，现在尚难预料。原本波澜不惊的掌机市场也由于SCE、BANDAI、SEGA、SNK的乱入而烽火连天。

对于游戏界的平头百姓——广大玩家来说，以上的消息可不是什么福音。谁能赢得新世代之战无足轻重，关键是"一机在手，天下我有"的"最终幻想"再次成了"不可能的任务"。想要全面享受游戏之乐，只有不惜本购进全部机种；大多数人只能择一二买之。于是，××合众国、××理事会相继成立，终日互相攻击，比起厂家有过之而无不及。天下玩家本一家，如今却内讧不止，实在令人痛心。许多玩家呼吁："制式统一刻不容缓！"

也有一种观点认为：制式诸侯割据就是好！没有竞争就没有发展，因为对手的挑战，各厂商才会励精图治，自强不息，才会真正视顾客为上帝。今日电玩界之"百花缭乱"，正是诸侯混战的结果。倘若天下一统，必有一家坐大，会窒息电玩的生机，持这种观点的人呐喊："何须太平？"

两种论调听起来都有道理，孰是孰非，得深入分析。

STAGE1～硬件体制的历史回顾

PS为什么不能用SS光盘？超任磁碟怎么在PC上就运行不了？早期的玩家对此类现象往往很困惑。这就是游戏机独特的"硬件体制"造成的。

游戏不同于PC机。PC是一个标准的开放性平台，任何人都可以用计算机语言编制软件上机运行。游戏机的软硬件体系都是厂家自行开发的，不对外公布，更不可能与别的机种兼容。软件商想要为某种游戏机制作软件，必须先与拥有该机器版权的厂商协商、签约以取得授权，然后令取专用开发工具，才可能制作这种机器能运行的软件。

正是这种独特的体制，硬件商便能划地为牢，将一大批软件件商和用户紧紧掌握在手中。它可以从每一份软件中抽取使用费，通过签约条件来控制软件商（比如限制它为别的机种移

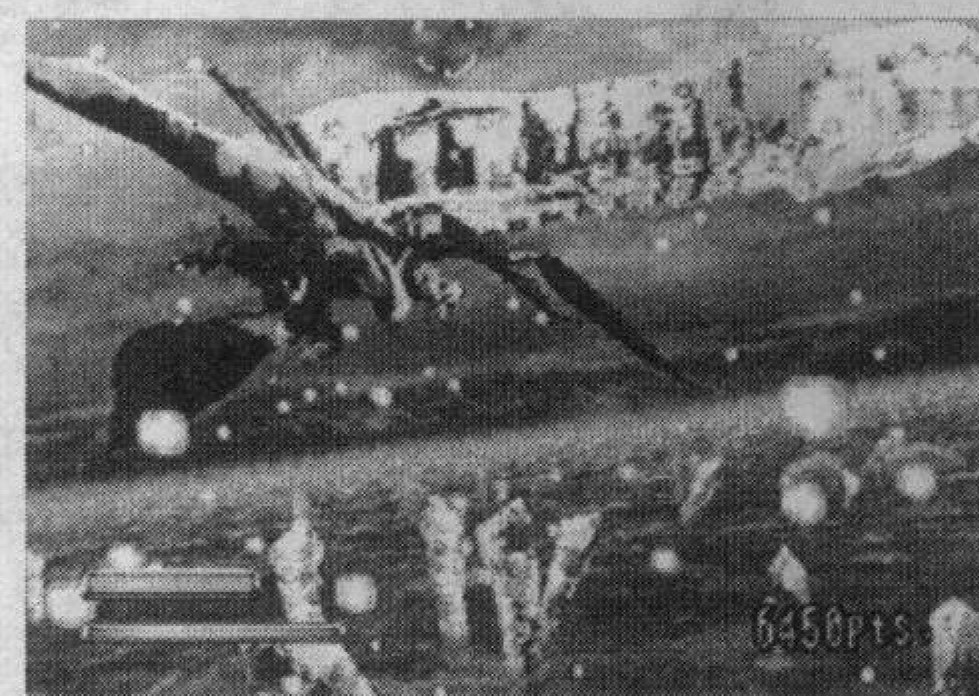
植软件），另外也能培养一批铁杆玩家，这一切都为它带来了丰富的利润。

在游戏机刚问世不久的70年代后期，制式是最为混乱的。当时游戏机与电脑的界限都不甚清楚，许多制式今天的玩家可能听都没听说过。软件编制也极不规范，两三个业余程序员几天就能编一个游戏，尽管如此，第一代游戏还是引起了轰动，第一代游戏人也赚了一笔。

凌乱的硬件、粗制滥造的软件缍在八十年代初引起了人们的普遍反感，游戏市场随之急剧萎缩。正在这时，任天堂横空出世，它的FC将渡由混乱的业余创作推进为一门规范的产业，FC也理所当然的地成为八位机的绝对霸主。同时推出八位机的厂家还有不少，可都不能望FC之项背。有的机种惨到只有十几款软件与之对应。尽管签约条件苛酷，软件商还是争相去抱任多的粗腿，赚得不亦乐乎。当时甚至有“随便做一盘卡也能卖二三十万份”之说，只有980名正式员工的日本任天堂也一举夺得日本企业利润排行榜的季军，经济界人士惊呼其为“怪物”。

由于江山一统，任氏把谁都不放在眼里，软件商、销售商、顾客也只能敢怒而不敢言。NEC的PC－E终于打破了任天堂的独裁局面，宣告战国时代的到来。PC－E虽然还谈不上与FC一争短长，但毕竟卖到了百万台之上，对应游戏也过了百种，已经成气候了。1988年底MD的上市更是加剧了混战的态势，以后的次世代大战将诸侯之战推向了高潮，三足鼎立之势最终形成。现在新一轮战争又拉开了帷幕。

制式在战至今已进行了十年，仍没有停止的迹象。平心而论，处于同一代的不同机种虽然各有特色，但是没有哪 个机种的性能或价格优势能高人一头。原因很简单，厂商的技术并没有很大差异嘛。大部分软件可以在不同机种间互相移植也充分说明了这一点。硬件商花大力气开发开发结构不同性能相近的机器，软件商花功夫反同一个软件改头换面以适应不同机种，顾客花血汗钱买进几种主机，这就是制式诸侯割据的怪现象。虽然怨声载道，熟谙德川幕府锁国之道的日本人似乎不为所动，仍在修建壁垒捍卫自己小圈子的短期利益。然而，天下合久必分、分久必合，这个世界也越来越标准化，开放化，划地为牢这条路是不会走多远的。



◀世嘉铁甲飞龙ZZ。编者认为，如此有性格的一类游戏，若要让它们在公用平台上诞生，可能性不是没有。要看其大小。

STAGE2～天下大同的设想

对FC时代，各软件厂商都有既美好又恐惧的回忆。美好是指当时只要搭上FC的大船，就能吃得滚瓜溜圆；恐惧自然是指那些苛刻的条件：每年至多做5个软件；2年内不得向别的机种移植；开发时要受任天堂监督，软件做好后要由任氏制作卡带……这种近乎蛮不讲理的作风直至今日没有大的改变软件商也毫无办法。另外，任氏产品发售一再延期也是出了名的，广大顾客只好干瞪眼。

支持诸侯割据者常引用以上例子来论证天下一统的坏处，但他们总是反天下一统认定为由某一个厂商统一天下。这个出发点与笔者设想的不同，诸侯混战固然生灵涂炭，一姓独裁也是置万民于水火，但是如果天下人互相协商、各作让步、取长补短，制订一套通行的法律，在这个法律的约束和保护下人人自由发展，不是最好的状态吗？

其实，这一套“共同制订标准→标准下自由竞争”的发展模式是当今最浒的，在信息、电子行业采用的尤其多。因为当今的各大厂商实力都在伯仲之间，不存在谁吞掉谁的问题，没有人能绝对垄断。强行划定自己的圈子固然能够绝对保证圈内的利益，大家都划圈子之后市场的统一性就被打破了，这样顾客会反感，市场会萎缩，落到每个圈子的利益就相当有限了。何况，划地为牢的厂商们还将为重复开发、互相攻击浪费大量精力，真是得不偿失。

相反，采用标准化、开放性的动作模式就既能促进市场发育，又不影响竞争与发展。首先，既然标准是协商制订的，就会全面考虑各厂商的特点和利益，综合它们的最先进技术，从经济和技术两个角度来看，这个标准不是最优，也是极优。其次，标准统一了，各厂商的产品都可以兼容，顾客的购买热情就高了。一句话，市场会在统一中发展壮大，在封闭中只能走向衰落。第三，在共同标准下，大家都站在了同一起跑线上，竞争将会更加激烈，各厂商都会在质量和服务上挖空心思，同时也为有实力的小厂商崛起创造了条件。

这方面的例子举不胜举。如苹果计算机公司，业界对其技术实力是有品皆碑的，就因为其坚持“特立独行”才弄得每况愈下；微软则正是通过“标准一兼容”之中从一个小公司变成今日信息界的王者。现在的PC机，从内到外，从软到硬，无不具有国际标准，发展速度超过了游戏机，PC GAME也借此东风向TV GAME发起了有力挑战。当然厂家的么心是避免不了的，在标准之争中都力图增加自己的东西。但事实证明，谁也无法单独垄断一个标准，标准的争论只会使标准自身更完善。微软曾力图以它的DIRECT 3D标准作为PC上3D图像的唯一标准，几家大游戏厂商一封联名意见信发去之后，就不得不吸收SGI公司的OPEN GL作为新标准的一部分。风靡世界的DVD，也是以SONY，飞利浦与松下、东芝为首的两大阵营妥协的产物。

国际上有标准化组织，国家有标准局，制订的标准成千上万。试想，一个插头都能被五大洲的插座兼容，作为高科技电子娱乐工具的游戏机却在老死不相往来，真是绝妙讽刺！

由此笔者不禁感叹日本人之小家子气，只识眼前利益与小集团利益，缺乏一种大度的风范和开阔的眼界。

STAGE3~可行性与前景

有人说游戏机寿命已不长了，不久将被电脑取代，再争论制式已毫无意义。

这个观点是站不住脚的。电脑是一种多功能设备，游戏只是其功能之一。既然是多功能，单个功能必然弱化，而且价格比较昂贵。作为一种专门设计的游戏工具，电子游戏机的性能价格比是电脑可望不可及的。因此，游戏机才会长久存在下去。倒是电脑有可能分裂为专用游戏机、专用联网机、专用数据处理机、专用控制机……这是外话，不提。

如果游戏机制式能够统一的话，仍要以硬件为基础走专用体系的路子。其好处有两点，一是可采用专用技术强化游戏效果，降低成本；二是只允许有实力的软件商得到开发权，从而保证游戏开发的有序性和明朗性，困扰 PC 的 H-GAME 和病毒可被有效防止。



再一点，PC GAME 现在势头正劲，强烈冲击着 TV GAME 的市场。TV GAME 还不携起手来一致对外，难免被 PC GAME 逐个击破。而标准化、开放性的 PC GAME 与 TV GAME 相互渗透、影响，更加快了制式统一的势头。

由于制式统一这口号太惊人，所以厂商们不敢明说。其实这个趋势它们都肚里有数，并在暗地里用力。

第一步是左右逢源，向各个机种(包括 PC)移植自己的软件，CAPCOM 甚至计划制作原创 PC GAME。现在很少有厂商"从一而终"了。

第二步是旁敲侧击。SEGA 本身也是一个硬件厂商，它的首脑却不止一次在公开场合谈论制式统一问题，还发起了一个统一街机制式的论坛。它还将高互换性的 WINDOWS CE 操作系统用于新主机"DREAMCAST"，从街机基板到家用机再到 PC，统一采用 POWER VR2 的三维图形处理芯片，一个"街机一家用机一PC"的一统体系呼之欲出。这些都将为制式统一推波助澜。

从经济角度讲，统一制式之后，固定使用费和签约条件这两大法宝就不存在了，对硬件商是个损失，但这样一来就彻底解放了软件商，解放了市场，市场扩大后的利润完全可以弥补这个损失。

建立统一的标准制式纵有千般好处，没有可行性也是枉然。但是环顾业界，可以发现条件正在成熟之中，各种苗头都露了出来，看来在新世代机的下一代实现统一不是梦想。

现在独立开发并维持一种硬件体制的风险越来越大，投入巨资之后回报却不甚明朗。SEGA 若不是街机部门的盈利撑着，就要被土星的亏损拖垮了（编者注/以出荷量计，SS 日本 600 万，北美 180 万，欧洲则只能估计了，按 120 万台计算，则次世代机种土星的全球销量约 900 万台，因此，多余的 SS 都得赔掉）；松下当年豪情万丈地以 100 亿日元买断 M2 之时也不会想到这钱打了水漂。SCE 的胜利不无运气因素，而且它的"让每一台电视机带只有一台 PS"的宏愿也只是幻想。认识到这种严峻形势之后，几个巨头就就存在坐下来谈判的可能，因为统一是大势所趋。

软件商的作用从未像今天这么强过。它们再不像当年战战兢兢地缩在任天堂的卵翼之下了，大牌软件商已具有反过来要挟硬件商的实力。没有 SQUARE 与 CAPCOM，PS 是否能战胜 SS 要打个大大的问号。对于制式统一，软件商会举双手赞成，扩大市场不说，避免了重复开发之累，又用不着交使用费了。如果软件商联合起来发挥一下影响力，硬件商不敢不考虑的。

正在这时，信息界的最终 BOSS、呼风唤雨的比尔·盖茨大帝终于将魔"手"探向了 TV GAME 这块风水宝地。以"标准一兼容"著称的微软介入后，TV GAME 的统一进程就大大加快了。

DC 已明确采用 WINDOWS CE 操作系统。SONY 也宣布与微软合作，看来 PS2 也极有可能采用这种系统，该系统还可以方便地与 PC 上的 WIN95、98、NT 互换，这样，统一大业就迈出了坚实的一步。

或许是微软太霸气，或许是盖茨太有钱，许多人对微软进军 TV GAME 不满，甚至悲叹 SEGA 要被吃掉了，这些人大都是 SEGA 的铁杆拥护者，其忠心值得称道。但是，我们评价电玩界一件事的好坏，应以其是否促进电玩发展为标准。看看 PC GAME，当年多媒体标准一片混乱，给玩家带来极大不便，微软会同其他厂商制订了 DIRECT X，顿时天下太平，PC GAME 走上了伊朗发展之路。WINDOWS 操作系统的一大优点就是便于使用。DREAMCAST 展示会上那幅精密的 3D 图像，是由 VR 大师铃木裕带两个人只用 10 天就做出来了，充分显示了微软开发工具的快捷。若采用传统的 C 语言加汇编，是不可能做这么快的。WINDOWS 系统强大的网络功能也是未来游戏机必备的。综上所述，只要能更快地制作出更好的游戏，使天下玩家玩家玩得方便、开心——谁来还不是一样！

有人担心各厂商在制式统一之后会丧失自己的特色，这是杞人忧天。别看硬件是日本人搞出来的，但硬件核心技术却是老美的。结城晶是 SEGA 的招牌，MODEL3 基板可是美国大军火公司洛克希德－马丁研制的（编者注/MODEL2 也是由美国公司参与研制的，具体说应是 MARTING 和 MARIATE 两家的技术）；MD 上活蹦乱跳的 SONIC 是摩托罗拉的 M68000 芯片创造的；当年你为“马里奥 64”惊叹时，别忘了这是托 SGI 的福（SQUARE 的许多精美 CG 也诞生于 ONIX 工作站上）。一句话，日本厂商的特色还在于软件。只要好好做软件，就不怕失去特色，毕竟，玩家看见的是马里奥、霸王丸和草雉京，而不是 CPU、DSP。

所以，制式统一的时机正在成熟，前景也一片光明。好处谁都知道，但各厂商也不肯轻易放弃既得利益，对未来的风险又有点害怕，就是这种又想吃白薯又怕烫嘴的心理，造成了目前制式统一上的停滞不前。

～尾声～

在二十世纪实现制式统一的梦想破灭了。玩家得到的唯一好消息是：WINCE 操作系统的广泛使用令游戏移植更方便了。

再下一代主机——姑且称为后新世代机，可能会在 2002～2005 年间问世，那时将以高清晰度电视（HDTV）为显示器了。估计制式统一就可以最终实现了。

时机成熟之时，就看电玩界巨头们的眼光了和勇气了。

****

JVC 解码器

●全屏图片

家电用品的市场变化可以说是日新月异，在所有可以重复播放影像的设备当中，VHS 录像机是最早的产物，后来的 LD 影碟机虽然使画质逼真到 DVD 都难望其项背，但是高质位的软硬体却使得普及率并不高。虽然是如此呢，VCD 的诞生还是引发了新一轮的影像革命，即使它在画质方面与 LD 相差甚远，可是由于其软件丰富价格合理，再加上多媒体电脑的普及和我国不计其数的的生产商推出五花八门的 VCD 播放机和 CVD（其实就是 SVCD），令消费者在超高密度的广告面前眼花潦乱，茫然不知所措。就是在这样的攻势下，VCD 在我国多数家庭中几乎取代了 VHS。

在游戏机市场当中，3DO 是最早将 VCD 设计为其扩充设备之一的机种，在所有次世代主机中，独有远见世嘉公司一开始就将 VCD 的解码装置列为重点的周边。由于土星是目前唯一可以观看 VCD 的主机（索尼后来推出的亚洲专用附 VCD 功能的 PS 除外），所以或多或少也吸引了部分玩家购买。

由于土星 VCD 解码器属于周边设备，所以与 SS 一样是有着不同公司出品的相关产品，编者这回所要介绍给大家的这款由 JVC 出品的解码器就是其中的一种。这块解码装置最大的特色，就是采用了 2.0 版 MPEG 格式，并且增加了 SEGA 公司出品的解码器所没有的一大功能——PHOTO CD。

SS 解码器的安装相当 EASY，打开位于 SS 主机背面的扩充槽盖子，并且再将解码装置插进去就行了。而且为了方便取出，还特地设计了一个小小的铁环拉把，可说是用心良苦。安装完毕之后，玩家可将 SS 盖子打开，并放入 VCD，开机后 SS 会自动地加以判断并进入菜单当中。

JVC 解码器的操作方式非常简洁，所有的功能图样按键都被放置在画面的最下方，玩家只需通过手柄将画面上的光标移动到那些功能图样按键上，就可以来进行播放、暂停、前进与倒退等基本操作动作了。除去这些最基本功能，2.0 版 VCD 的选取左右声道、从任意时间开始播放亦 OK！JVC 解码器还有一些有趣的功能，例如它可以提供少见的画面即时放大与缩小选项（ZOOM IN/OUT），就跟在 PC 上面观看图片一样方便。另外，它还能以各种频率进行慢动作播片！想要逐帧播放也没有问题。



▲土星播片能力的评价糟糕，但加了解码器后就不一样了。MPEG 版最出名的要算是 GUNGRIFFON。

单以 VCD 的播放功能来看，JVC 解码器本事不算小了。个人电脑上面的 MPEG 界面卡多半都没有这么多花俏的功能，很多都只是单纯地提供播放画面而已，再加上 SS 可以直接接到 TV 显示，观看起大场面的电影时的感动当然不是小小的 PC 屏幕可以比拟。

仍旧是对于部分玩家而言，购买这些解码装置的原动力并不是想要来看这些 VCD，而是想要瞧瞧利用 MPEG 制作出的游戏动画效果。其中最为有名的，那就非 GAME ARTS 的武装雄狮 1 莫属了。这款游戏的片头动画搭配上解码器的话，真的是棒得没有任何话说。PS 的惊人动画效果较 SS 确实要胜出一筹，但如果和 SS 这 MPEG 版比起来就很难说了。非常可惜的是，目前特别支援解码器的游戏并不多，大概花组通信、帧本义行画集、樱花蒸汽、银河之星都对应 MPEG。威力不容质疑。

最后提醒读者注意，JVC 最新款解码器兼容 N/P 制碟片（老版本的 JVC 或 SEGA 解码装置只能解 N 制的影片，遇到 P 制的碟片就会在屏幕下方出现绿颜色的闪动条纹）。这么一来，游戏机才算是一台真正合格的“优等品”VCD 播放机，因为国产影碟机都是兼容 N/P 两种制式的碟片的。下期本栏目将有 5903 型 PS 主机的特别推荐，敬请广大读者留意。

责任编辑/小天天

科普园地

SS 加速卡完整版解惑特辑

在正式开始介绍之前，本班首先想要替 SS 加速卡正名一下。其实，SS 加速卡就是所谓的扩张 RAM 卡之通称，不晓得当初是谁人异想天开给它冠了一个这样的名字，于是大家一直将其沿用至今。

SS 扩张 RAM 卡之所以会诞生，多少也是拜了 SNK 公司的大作所赐。玩家应该记得，土星版 95 采用了所谓 TARS 系统，也就是除了光碟的资料之处，另外再将一些人物的资料存放在 ROM 卡带里，以便用来缩短游戏读取时间。这样的新设计虽然很不错，不过缺点就是每换一款游戏，卡带也得跟着换，可以说是相当地不划算与麻烦，而这跟当年被淘汰垢卡带游戏不就一样了吗，如同走回头路。


乔丹 12代?

责任编辑小天天

为了解决这样的困扰，SS 扩张 RAM 卡于是就出现在玩家的面前。这种卡匣的原理很简单，那就是提供了更多的记忆体空间，使得游戏一次可以读进更多的资料，相对地就可以节省掉一小点画面延迟时间——要知道，玩家是不能接受在格斗时出现按键后先经历“一小点”时间再让画面中的人物出招的情形的。但是也正因为如此，所有支援 RAM 卡的游戏有时要花上较多的读取资料等待时间，这要算是它的最大缺点。

一般 PC 上面的加速卡，顾名思义一定要有加速的功能，也就是说要含有工作专用的 CPU，可是 SS 的扩张 RAM 卡只是一块内藏有额外动态记忆体的周边而已，当然就不能使用 CPU 处理加速的作用。不过，但是既然大家都这么称呼，那么编者也就只有跟着这么称呼，但还是希望玩家们可以真正明了这块加速卡的真正作用。

我国玩家蛮幸福的，至少由于某些因素的关系，玩家们可以享受到颇为廉价的游戏软件，自然连这块 SS 扩张 RAM 卡也有所谓的国产货喽！

国产加速卡种类极其繁多，玩家无所适从，特别是在卡普空公司推出了 4 倍于原有 RAM 卡的“扩张 4MB”之后。首先卖卡的人就没有明确概念，为了区别“4 兆卡”，他们把扩张 RAM 卡叫做“2 兆卡”，其实原来的卡是 1MB (8Mb) 容量，要叫的话也应叫作“1 兆卡”才对呀！——生产商更是加班加点生产了附带有金手指和记忆卡功能的强卡，以及带有转换开关的、号称能玩遍所有格斗游戏的所谓“4 兆、2 兆”合卡。玩家真可说是急得一塌糊涂。

要说到玩家为什么着急，还得从早先 CAP 与 SNK 对于这“扩张卡”的态度说起(其他厂商的意见没有什么太大的价值)——卡普空宣传部福本先生：“很抱歉，目前我们还没有打算要发售对应扩张 RAM 卡的游戏，不过在不久的将来，或许会有令人惊喜的发表。由于扩充 RAM 刚才推出，所以有关于这方面的问题，卡普空还无法提出什么意见。目前唯一能确定的，就是扩张 RAM 必将使本公司在设计游戏时，有更大的发挥空间。”SNK 公司则是最早对应世嘉推出的这块 RAM 卡的公司，他们表示，今后的作品尚在检讨中。

从以上发言玩家可以看出，CAP 早就对 RAM 卡有了“小九九”，这就难怪为何后来他非要独力推出 4MB(32Mb) 这样的大容量卡了！所有的 SNK 游戏都对应原先的加速卡，CAP 的漫画英雄等少数游戏则也能对应之。可当 4MB 随“某对某”面市后，满心欢喜的玩家都以为这下好了，有了 4 兆卡就能一卡打遍天下了，谁知用 4 兆卡玩 SNK 的游戏时，出现了许多异常现象，如花版死机等等。感情这 CAP 是不愿让别人分享自己的劳动果实！在这种情况下，才有了国产五花八门的加速卡出现，这些卡的一个最主要特征，就是标榜啥都能对应。直到卡普空那可说是惊世骇俗的“恶魔 3 加”出现，玩家们伤心得流泪都快掉下来之时，同志们这才恍然大悟(编者也是如此)：原来以前的加速卡玩不了“恶魔战士”呀？

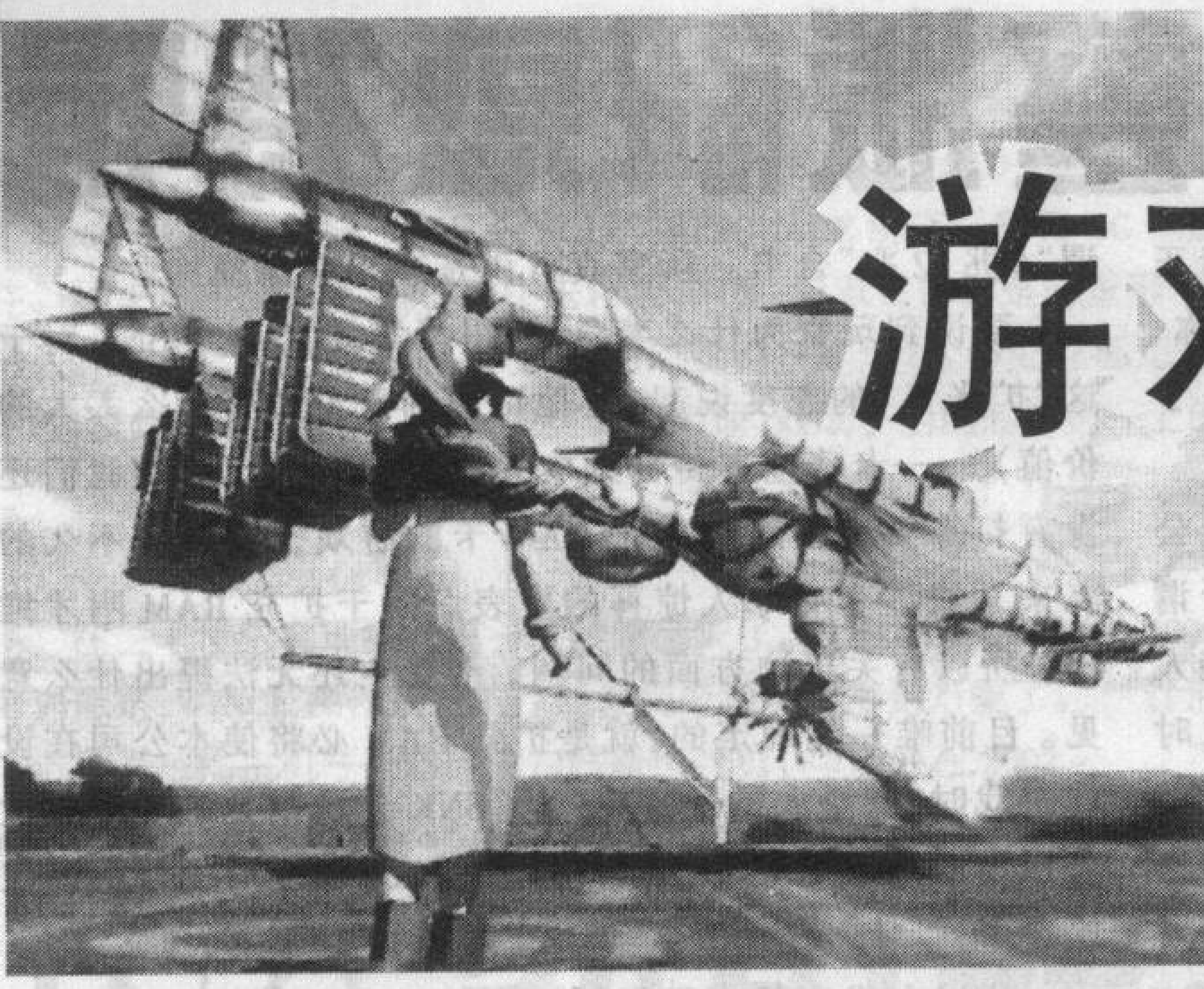
于是再花钱去改动线路吧。带开关的“4 兆 2 兆”合卡与不带开关的 4 兆卡其线路改动还略有区别，有些店家只会改带开关的那种，令部分玩家非常失望。而好容易改造成功——终于能打没有读盘时间“恶魔战士”了！没想到回过头来再用改过的卡玩以前打得好好的 97 或“霸对 X”时，却死机了！！

出现这种情况则没有任何办法。能打恶魔就已经阿弥托佛了。除非你有原装的 4MB。就是因为卡普空在里面“捣乱”，令得国内加速卡生产商也无法摸透这 CAPCOM 的脾气，没人知道 SS 版“大头口袋战士”能否对应国产“恶魔”卡。看来 CAP 对自己的“知识产权”还蛮重视的嘛！

客观地说，索尼虽然读盘时间长了些，但却没有这么多令玩家剧烈头痛的事情，也算是将功补过了。总之，对于土星格斗迷而言，一劳永逸的办法就是准备两块卡——原装 1MB 和 4MB！只要买一张同捆扩张卡的原版游戏就行了，原装 4MB 是海蓝色全透明，非常之硬派。

不过这里还是打算安慰读者几句，因为魔高一尺道高一丈的缘故，任凭您天尊老人家如何地“折腾”，我们高明的周边生产商最终还是能你“拿下”……

特稿



游戏的批评

编者按:所谓“游戏的批评”并非是对面向某个游戏进行带有贬义味道的评判,而是针对一些业界话题的专题评述。下文将以大版面详细分析由于发售软件数量猛增所带来的滞销与畅销的两极分化。现在就让我们来看一看挣扎于商品与作品窄缝中的游戏这一特殊商品的现状。

翻译/张凌志　责编/PERFECT

两极分化——畅销游戏与滞销游戏

在市场饱和经济不景气的状况下,畅销游戏和滞销游戏正处在持续地两极分化中。

★不断膨胀的游戏软件生产

最近常可以听到业界不景气的消息:制作会社 GIVRO 的解散,世嘉土星从北美市场的撤出,COMPILE 的和议申请……,各方面此起彼伏的动向颇为引人注目,而游戏市场更是呈现出令人担忧的迹象,与大软件厂商动辄抛出大作形成鲜明对照的是中小软件厂商平均软件销量不到1万这一残酷现实。可以说游戏业界也终于被经济不景气的风潮所波及。

对于现在市场的形成起决定作用的 PS 和 SS 也早已进入了自己的成熟期。从97年末到98年初,以上两主机与 N64 的软件发售款数达到了200之众。游戏软件发售款数呈现明显的增长趋势:97年1年间达到共计1300款,较前年发售款数增长了约3成,而与2年前相比更是轻易达到了倍数增长。由此不难看出,现在的游戏市场,正在为膨胀的游戏作品所充斥。

★连1万件都难以卖出的现状

在以上谈及的现状之下,像“格兰蒂亚”和“街”这样致力于游戏性但却远未达到预想销量的作品在今年年初明显增加了。

最近1万份也卖不到的软件也绝非少见了。现在市场占有率约7~8成的 PS 软件中,销量不到1万份的约占7成,更甚而有之的是现在连订货数为0的软件也出现了。“会超过10万份吧?说不定连1万份也卖不到,反正差不多所有软件都超不过这个数,如果能卖到1万份,我就高呼万岁吧!”——对于现在的 PS 软件市场,有制作人如是说。

具体列举销量不到一万份的游戏,有“七风岛物语”(SS),“佣兵传”(SS)等。而“命令与征服”(PS)更是销量仅及2000。只要想想平均1天3款的软件发售速度,滞销软件大量出现其实也是情理之中的事情。

和滞销软件一起增加的是不做广告的新作软件。某制作人说:“举个简单的例子:为了能在2000份的销量下保证不出现赤字,那么广告费支出就不能超过300万日元,如果说300万能干些什么的话,那就是在《ファミ通》上登上一页广告了,剩下的钱就只够买饮料了。”这位制作人又说:“电视商业广告的价格很高。虽然黄金时间和深夜时段的价格不一样,但即使是在深夜,一段30秒的广告也要80万~400万日元,相比之下便宜一些的是在广播台做广告,大约一周40万日元。”

现在如果在 PS 上制作一款制作费用为1亿日元的游戏,那么这款软件必须卖到7万份才能保证收回成本。但是为了挤出广告费,就必须在此基础上卖出更多才行。因此实际运作中即使制作费不到1亿日元,5~7万份的销量同样是必须保证的。更重要的是,对于游戏软件厂商而言,并非只要不出现赤字就万事大吉了,下一款软件的制作开发也还需要足够的投入。现在即使是中坚厂商,也少有在一款游戏中投入2亿日元以上的了。大量厂商的虽然极力压低制作成本,但利润仍在不停地下降。可以说在98年内从游戏业界撤出或者破产的会社将会层出不穷。

★业已滞销的“Girl Game”

业界的另一种不安呼声就是:现在连 Girl Game(类似“心跳纪念品”,以下简称 G·G)都不再畅销了。G·G 在不久前还呈现良好的市场前景,而在1年前更是处于出手就能保证3万以上订货的供不应求状态之下。由于能以低成本制作(比如2~3个人就能进行制作)并保证良好的销势,因此 G·G 对于制作方来说是很好的选择,在这一背景下,G·G 一时成为当时的流行游戏。由于是凭借游戏中的少女角色来吸引用户,销售对象和其具体数量也就比较容易推测出来,相应也就比较容易确定销售战略。G·G 的流行本来是建立



▲G·G游戏的存在价值和购买群的绝大部分(一半以上)依赖于游戏中少女角色的存在。比较典型的G·G就是《心跳纪念品》。

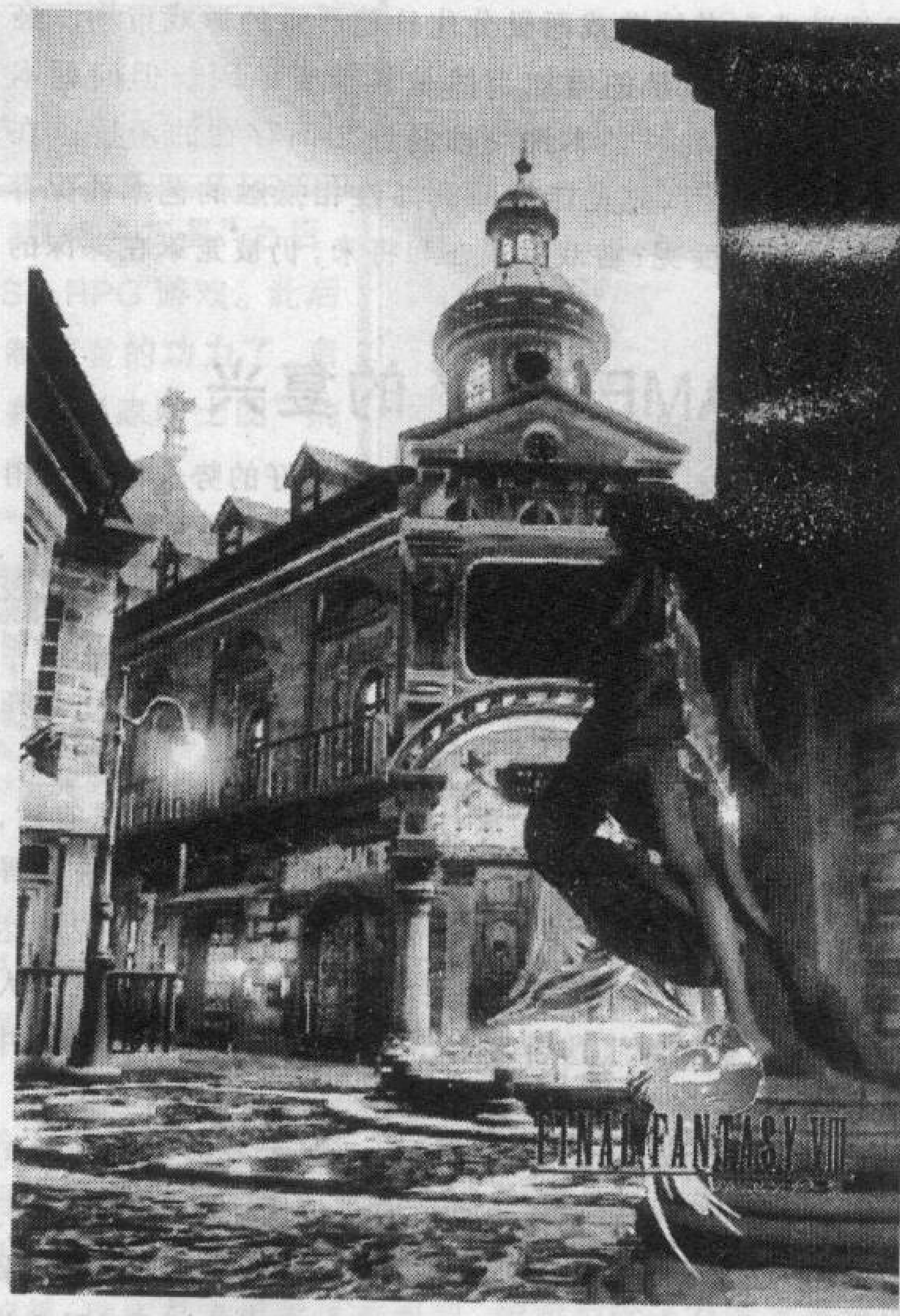
在其它游戏销售不畅这一市场基础之上的，而随着市场状况的进一步恶化，其本身也陷入了滞销。而且G·G充斥市场，实际上是对游戏市场的一种破坏，这正如某位游戏制作人所说的那样。"G·G仅仅把既存消费层（始自FC时代的GAME FAN们）作为销售的目标，而完全忽视儿童等低年龄层用户的培养，因此用户群的数量完全得不到壮大。软件厂商们所能做的只是竭力拼抢残存的小规模市场。"G·G到了今天，1万份卖不到的情况已经成了家常便饭，可以说G·G泡沫也已经开始破灭了吧！销量达到20万的《感伤的涂鸦》被很多人认为是G·G最后的辉煌。

★畅销游戏的代名词——史克威尔

那么在G·G都不再畅销的今天，仍能畅销不衰的究竟是什么游戏呢？请先看表1。

不管怎么说最引人注目的还是SCEI和史克威尔。特别是史克威尔几乎做到了作作惊人，可以说已经成了畅销软件的代名词。这一只只要看看表2就一目了然吧！像《行星格斗2》、《武士之刃》这样一些便利店专卖游戏，以及"FF Ⅶ"这样不仅是由便利店专卖，而且其本身还有复刻版的游戏，都从其绝无仅有的销量创了各自的纪录。《第一猎手》8万的销量虽然看起来没什么了不起，但是连移植自街机人气作的《苍穹红莲队》和《怒首领蜂》都仅能卖到2万份的STG市场，能让一个原创游戏达到这样的销量，可以说同样绝无仅有。

让我们再来看看创造这一切的史克威尔。史克威尔是以"FF"为起点，并随着"FF"系列作品的不断轰动而成长起来的，"FF"系列从FC时代起就开始力图以其独特的画面和视点表现来营造RPG强烈的戏剧性氛围，并把电影般的制作作为软件制作的方向，现在的史克威尔更是极力效仿好莱坞电影的



▶是雕像还是房屋式样都充满了拜占庭建筑的典雅与秀美。
◀怎么样，惊人的画面气质吧！这是「FF8」演示画面中出现的沙漠城市的中心部份。无论

那种大作主义，在作品中经常性的投入巨大的制作费用，关于其制作费用的具体投入，有以下这些数字可供我们参考：96年3月投入制作费40亿日元，93年3月105亿日元，97年9月中旬59亿5000万日元，除去"FF Ⅶ"的软件平均开发费为8亿日元以上。与之相对的是56万份的软件平均销量，97年中期结算经常利润上升了57亿8000万日元，而97年上半期发售的7款软件中也没有一款出现赤字。

表1:97年游戏软件销售十佳(截至97年底日本销售情况)

序	软件名称	厂商	类型	销量
1	口袋妖怪	任天堂	GB	365万
2	最终幻想Ⅶ	史克威尔	PS	334万
3	达比赛马	ACSII	PS	157万
4	最终幻想·战略版	史克威尔	PS	124万
5	大众高尔夫	SCEI	PS	118万
6	浪漫沙加·开拓者	史克威尔	PS	102万
7	在游戏中发现·宠物蛋	BANDAI	PS	78万
8	GT赛车	SCEI	PS	78万
9	陆行鸟之不可思议的迷宫	史克威尔	PS	73万
10	I.Q——智力方块	SCEI	PS	68万

表2:97年史克威尔软件销售排行(截至97年底日本销售情况)

序	软件名称	类型	销量
1	最终幻想Ⅶ	RPG	334万
2	最终幻想·战略版	S·RPG	124万
3	浪漫传说·开拓者	RPG	102万
4	陆行鸟之不可思议的迷宫	A·RPG	73万
5	前线任务Ⅱ	SLG	50万
6	武士之刃	FTG	39万
7	行星格斗Ⅱ	FTG	32万
8	最终幻想Ⅳ	RPG	26万
9	最终幻想Ⅶ·国际版	RPG	25万
10	第一猎手	STG	8万
11	前线任务·抉择	SLG	7万

★史克威尔的品牌形象

直指好莱坞大片的制作方向和"FF"系列的作品形象相结合产生出了"FF Ⅶ"。史克威尔通过PS这一硬件获得了更强的画面表现力，并通过它把"FF"系列集蓄下来的无形的资产分给了为数众多的软件：名作"圣剑传说"系列就曾被人认为是"FF"系列的外传，再有S·RPG历史上首款百万大作"FFT"，以及《陆行鸟之不可思议的迷宫》等作品，虽然同史克威尔一直以来的软件风格大相径庭，但如果深究的话它们也无不浸透着"FF"系列的精髓。《异度装甲》的电视广告中，那句"《圣剑传说》没有出的理由……"的广告词更是让人记忆犹新。

实际上史克威尔所有的软件都蕴含着"史克威尔"这一无法磨灭的品牌形象：美丽的画面、电影般的动画表现、作品的整体色调、作为史克威尔软件统一印象使用的蓝、白共通色。史克威尔发售的软件无论哪款都能让人感觉到同一个作品氛围。这使史克威尔所有的作品都如同是"FF"的续编。一贯优秀的软件质量使消费者真正产生了信任感。这些作品中独占鳌头，可称得上制大成作的"FF Ⅶ"更使史克威尔达到了销量300万(97年内日本销量)这样一个史无前例的顶峰。

畅销游戏和滞销游戏两极分化日趋严重的游戏市场。经济不景气和软件数量的增加当然是其重要原因。但问题本质不如说是游戏软件艺术性与商品性之间存在的矛盾。在严酷的社会现状下，究竟能把同商品性相抵触的艺术性保存到一个怎样的限度呢？游戏的现在和将来，仍被笼罩在深深的迷雾中。

GAME BOY 的复兴

在发售 9 年之久的今天，GB 仍在以良好的势头持续畅销着。以《口袋妖怪》为新的开端，GB 正在开始新的发展。

97 年是 GB 年，这么说一点都不夸张。在《口袋妖怪》的轰动效应之下起死回生的 GB，把一批大软件商吸引了回来，制作新的软件，而 GB 的生身之父横井军平先生的去世也正是在 97 年。

GB 的特性是便携性和扩展性如果单纯地加以考虑的话，和能表现美丽画面的 32 位 CD—ROM 主机相比，黑白液晶屏幕的 GB 是远不能及的。但其便携性和扩展性也是 32 位机达不到的。把这两大特性加以最大限度运用的《口袋妖怪》，使人们重新把目光聚集在了这台发售已达九年之久的主机上，并使 GB 销量在 97 年末商战中直逼 PS。

从 97 年 11 月的幕张游戏展销会上任天堂的展位我们可以明白任天堂的全新娱乐构想是以 GB 为中心的。例如，2 月上旬发售的"口袋相机"，就是使 GB 增加数码相机功能的装置。虽然它不能带来多么高品质的图像，但却实现了"用照相机来娱乐"这一设计理念，更重要的是在国内销售状况低速的 N64 和预定发售的 64DD 也都能和 GB 进行联接。

可以算得上是 N64 的"Super GB"的"64Pack"，被还用到了"口袋妖怪竞技场"这一游戏中。这一游戏可以把 GB"口袋妖怪"的资料读入 N64 主机，并进行对战，而"64GB cable"更是能将 N64 和 GB 直接加以联接，使 GB 成为 N64 自带显示器的控制器《口袋妖怪》这一致胜法宝的存在自不用说，更重要的是 GB 正在成为以 N64 为中心构筑网络这一构想中不可缺少的存在。

体现了横井军平先生"游戏工厂"思想的 GB，以及将其机能加以最大限度发挥的《口袋妖怪》。黑白画面的 GB 虽然屹立于有着美丽画面的大作游戏的对立面上的姿态，仿佛在为我们证明着横井先生"游戏的趣味在于它的内容"这一思想的正确性。

迎来成熟期的赛车游戏

随着次世代主机的出现而以加速度发展着的赛车游戏。其中既有使人向着时间的极限挑战的游戏，又有高度追求真实性的游戏，还有追求大众性娱乐的滑稽作品，其类型可谓多种多样，现在就让我们来看一看——迎来成熟期的赛车游戏。

★惊人的版权量——只有 SCEI 才作得到

"GT 赛车"是由于同时身为硬、软件厂商的 SCEI 的存在才得以诞生的重量级游戏，游戏本身自不用说，单是制作以外就有许多可圈可点之处。特别是游戏中所涉及到的车辆版权量，是超越业界一直以来的常识的。在制作棒球游戏和 F1 赛车游戏时，都有专门对其版权进行统一管理的机构可以利用，游戏厂商只要通过这个窗口就能简单的获得版权。但是在汽车业界，并没有这种统一管理版权的机构，如果想获得版权许可的话，开发者就只能去和汽车厂商一个一个地交涉，一份一份地支付版权费。而汽车会社也并没有支持游戏文化发展的崇高想法，而且还或多或少地不希望自己会社的产品在游戏中被拿来和其它会社的产品作比。在这种情况下，在商业交涉和实车的数据确定方面所付出的辛劳是可想而知的。只要考虑一下这些和游戏制作本身并无关联的要素，这种制作对于第三方软件商来说无疑是无法实现的梦想。开发者宣称，早在制作"motor toon"系列时，就已经开始对这个游戏进行酝酿了。可以说这是一个基于对赛车的执着信念而产生的游戏。这一巨大制作的实现完全得益于 SCEI 的全力投入。在东京汽车展系和游戏并无多大关系的场合举行的展示活动，使这款软件充分起到了促进 PS 主机销售的作用，而作为新型振动手柄的对应软件，更是在年末商战中对主机销售起到了巨大的连动作用，从这层意义上，"GT 赛车"还是一款充分体现战功商业战略的软件。

"GT 赛车"不仅是一款真实感极高的游戏，更重要的它是 SCEI 的战略软件，一款和 PS 有着相似成功之处的名作。

★"梦游美国"长盛不衰的秘密

现在的业务用机中最为长盛不衰的游戏就是《梦游美国》("Coin Journal"杂志年度收入十佳中唯一的 94 年度作品)，在游戏开发者中，以之为制作目标的为数众多。其成功的秘诀何在呢？让我听听这款游戏当时的制作人，世嘉 AM2 研副部长名越稔洋是怎么说的吧！



▲「梦游美国 2」将再次向世人展示 AM2 研的超凡实力。希望世嘉的新主机能够对 MODEL 3 的作品达到完全移植。

虽然各个开发者都不尽相同，但我是在最初确定了用户层的情况下才开始制作这个游戏的。虽然当初是从中坚玩家为对象而开发的游戏，而事实上它还被一般玩家广为接受，这其中的奥妙说实在的我也不明白，能够确定的，只是作为开发对象的玩家层一定能接受那些为他们所开发的游戏。《梦游美国》在推出之前，只要能吸引中坚玩家我就准备高呼万万岁了。当时还认为这个游戏对于一般玩家而言难度太高了点。但正是由于一般玩家一直以来的热情投入，才使这个游戏得以长盛不衰。让我分析一下原因的话，一般玩家们都是以一种"放松一下心情吧！""稍微玩玩游戏吧！"这样的心情来玩《梦游美国》的，这就是我能作的结论了。

S·RPG 工具

趣味编辑
趣味游戏

在“音乐制作工具”和“3D 格斗工具”之后，ACSII 又要请玩家自己制作 S·RPG 游戏。此后大家再也不用羡慕那些日本制作者的功力了，自己也来试着炮制一款可以媲美“皇家骑士团”的游戏吧！

PS、SS | 厂商：ACSII | 类型：S·RPG
发售日：预定 98 年 9 月



一款颇具个人风格的 S·RPG 就要诞生了！



一提到“××工具”，玩家自然就会想到 ACSII。在“制作工具”系列中，玩家所享受的不仅是游戏中的虚拟世界和作为主人公的代入感，作为游戏制作者的编辑工作是这一系列的独到魅力。

相比前面推出的“音乐工具”、“3D 格斗工具”笔者还是更为看好“S·RPG 工具”。今作的基本模式沿用早先的“RPG 工具”。游戏中差不多把模拟 RPG 中所有的要素都列入了编辑的内容，玩家即可以自行设定角色的形象，也可以进行对界面的编辑，确实是考虑的极端周到。游戏中除了对基本系统的编辑以外，甚至还能够编写特殊事件。如果多设计一些附加事件，自然会产生丰满的故事内容。所以从改变画面颜色，到把敌人变成自己的同伴，都可以利用这个编辑系统来完成！

责编：PERFECT

角色编辑

这是用来设定出场各角色所用的编辑选项。可以输入名字、职业、图像等设定，以及腕力、体力等资料。随着各位所输入的数值不同，显示于画面右半边的 HP 及攻击力等数值也会改变。不过不能直接对右栏中所显示的数字作任何更动。另外，在开始的设定项目中，也可以对敌人、我方情况以及初期水准作个设定。

职业编辑

在这个职业编辑的版面上各位可以试着设定职业名称、人物图样、攻击技巧、移动力等资料。基本上，在用角色编辑各个人物资料之前，各位就应该先对职业编辑。其中共有 75 种预备图样可供选择；而基于参考，各位也可以在攻击画面演示中看到动作播放。另外，在这个确认攻击图样的画面上，各位也可以选择图样及颜色。

道具编辑

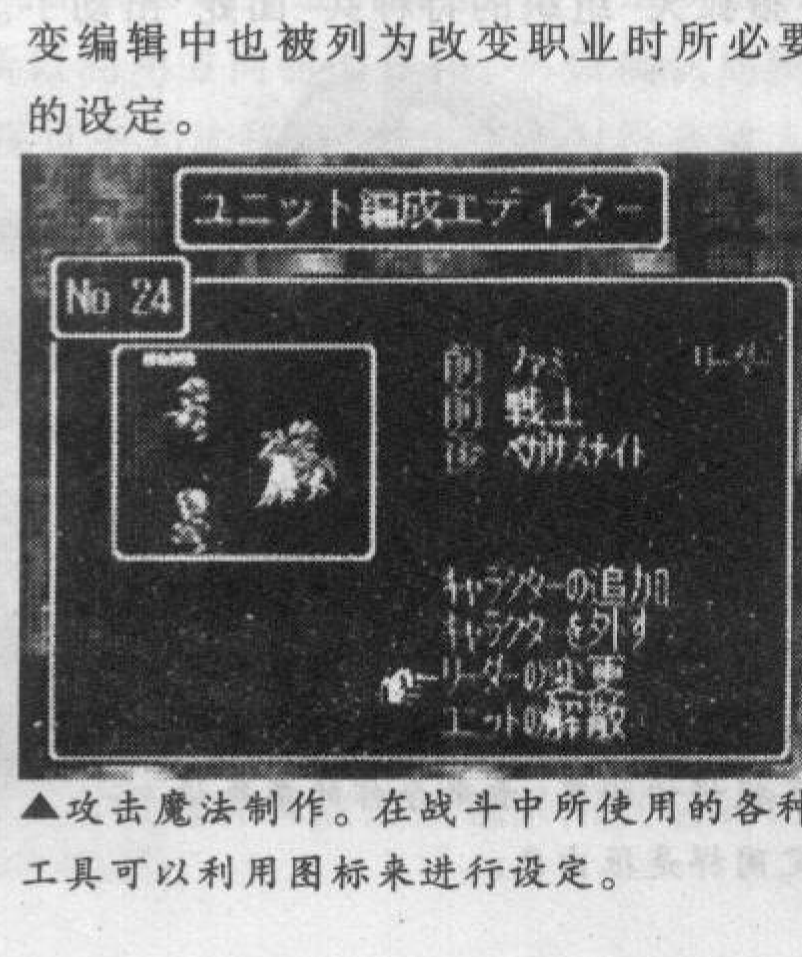
道具编辑，就如同字面上的意思，是制作道具的编辑步骤。可以自己制作的道具包括有回复道具、武器、防御道具、魔法等。各位还可以逐一地替它们设定名称、价格及威力大小。其中较为特殊的是制作供转职时使用的工具。这是转职时必要的道具，在等级改变编辑中也被列为改变职业时所必要的设定。



▲供选择的预备图样共有 135 种，在选择时真是令人头痛！



▲战斗画面好象是“圣龙传说”吗！不过，美杜莎什么时候把身体也进化成蛇了呢？



▲攻击魔法制作。在战斗中所使用的各种工具可以利用图标来进行设定。

燃烧战车·团结

核战前夕 危机潜入

早在8位机时代，“燃烧战车”就以其严谨的故事性和紧张的游戏过程在FC上初露头角。当时这种集动作、冒险和解谜的游戏还极为少见，因此在游戏发售后并未引起大部分玩家的关注。现在其续作“团结”终于决定在9月3日登场于PS。由于其丰富的游戏性和崭新的系统，“团结”已成为近期PS的主力游戏之一。



PS　厂商：KONAMI　类型：3D－ACT　发售日：预定98年9月3日

“潜入”行动正在秘密的进行中，敌人依旧没有察觉吗？

这次的主角还是团蛇，你将操纵他去实现自己的命运。玩家要完成的任务是潜入敌人内部阻止他们的反叛计划。冒险将在完全3D的宏大场景中展开，并且是完全开放式的，这就意味着你可以采用多种视角。

今作并非一个枪战游戏，玩家所要做的也并非是尽可能多地干掉敌人。相反，“团结”的重点是行动的秘密性，面对着各种突发情况你如何灵活地采用策略。

作为一名潜入敌人内部的超级特工，玩家要尽可能地避开敌人的耳目。例如敌方工作人员、监视器、警犬等等。总之，在敌人的眼皮底下完成种种任务比要你杀死众多敌人更为重要。

当然，这并不意味着武器就成为了次要的因素。相反，在某些关卡武器就相当于你的生命。游戏中玩家将拥有全世界最先进的武器，象夜视仪、电磁枪以及遥控炸弹等。没有这些武器的帮助要完成任务几乎是不可能的！

“团结”的游戏魅力并不是精美的画面或是杀敌时的快感，而是游戏中采用的崭新的系统。整体来说，“燃烧战车·团结”是一款创新性、严谨性均相当好的游戏，相信玩家一定会满意。

责编：PERFECT

STORY

冷战后，发达国家已经开始进行对核武器和通常武器的削减。但是，由于运送至第三世界的核武器的流失，使军事上的平衡状态遭到严重破坏。一些反对缩减军事开资的军人也随之增加。

21世纪初，阿拉斯加的核武器存贮场……

由于经费问题，这里仍旧堆放着大量的核废料，其中包括核弹头和放射性元素。然而这里却被恐怖份子所占据了……他们放言说：“若24个小时之内不执行我们所提出的全部要求，那么核攻击便会开始”。面对这样的局面，“猎狐犬”组织的特种兵“团蛇”出动了。



▲▶在笔者的印象中，KONAMI的角色设定总是很出色，小岛文美为“月下夜想曲”的插画就给我留下了极好的印象。看来今作的角色设定同样是很出色。

潜入者的行动原则

如果初看本作的内容，可能会认为只是一般的动作游戏。不过，恰恰相反，在通常的动作游戏中是以打倒敌人来达成行动目的。而在“燃烧战车”中，则要利用匍匐前进、借助物件隐蔽等各种动作不让敌人发现自己。而且，为了顺利完成任务，有时甚至必须避免战斗。所以，这种由“主动”改成“被动”的游戏方式必定会令玩家的真实性与紧张感大幅提升。

虽然巧妙地回避敌人非常重要，但有时也会发生必须与敌人对战的情形。战斗中将会进行肉博战或使用枪炮攻击等各种动作，能够体验接近实战的紧张气氛。还有，如果能悄悄移动到敌人背后，并采用“暗杀”的攻击手段，就能轻松将敌人制服。

其实在“燃烧战车”中也有“隐藏”的独特要素。当我方被敌人发现时、或是自己不小心发出声响就会改变敌人基地内部的警戒状态。利用这样的设定，玩家自然能深入体会“独自潜入敌人基地”的异样感觉。而且，游戏推进的气氛将会更为凝重。

在今作中，只要能够依照不同的情况巧妙利用不同的视点，进行全方位的观察就能避免许多不必要的战斗，因为主人公与多个敌人遭遇时的战胜率是较低的。另外，如果没有掌握掩护自己的地点、敌人动作或建筑物的构造的话，就会马上被敌人发现，要特别注意。

终于确定有练习舞台

这回除了4种视点与3种游戏模式之外，还了解到本作有练习舞台。玩家利用这个练习舞台，可以学习基本的操作方式与技巧。

实战练习

玩家要在练习舞台掌握实战的操作与技巧。另外游戏中还会出现武器库、战车停放库等各种舞台。所以恐怖份子的基地是由多个舞台所构成。

潜入模式

主角没有被敌人或监测器发现的状态，平常就是以这个模式进行故事。如果敌人发现主角,就会进人危险模式。当然,模式会顺畅切换,游戏并不会因为切换模式而中断。

危险模式

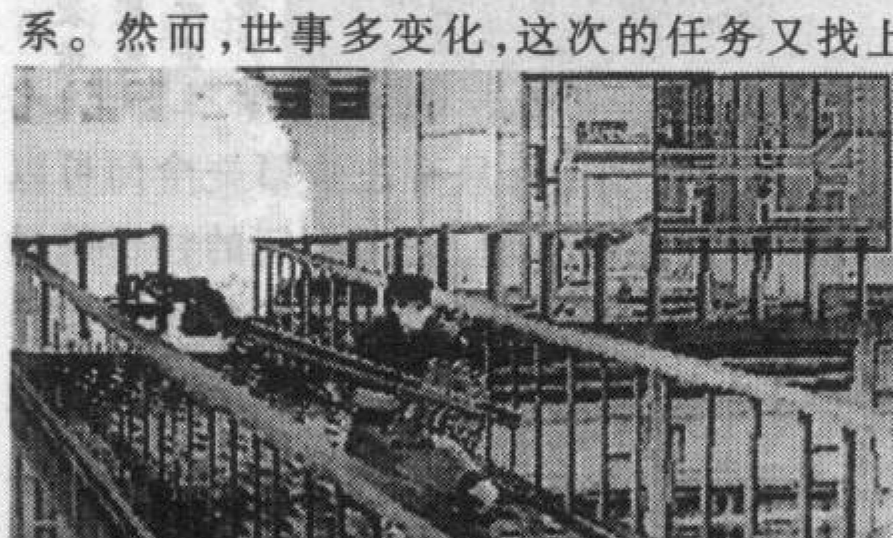
被敌人或监测器发现时，就会成为危险模式。这时画面上会显示各种情报的视窗，并展开战斗。玩家能用枪等武器应战。另外也能以回避模式从敌人的追击中逃脱。

回避模式

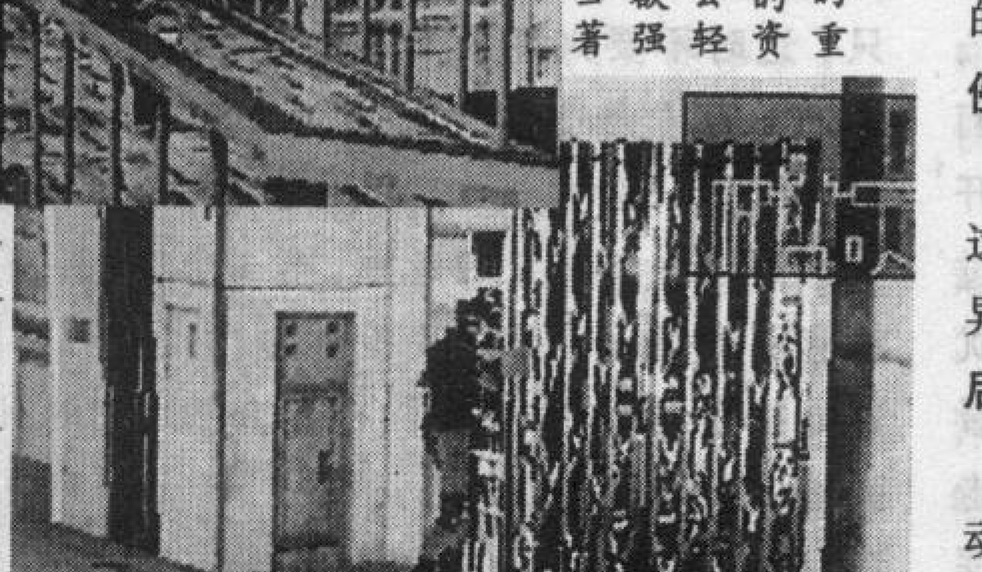
以回避模式从敌人的追击中逃脱。只要持续隐藏一段时间，能够顺利回避敌人或监测器的跟踪游戏便会再度进入潜人模式。此外危险与回避这两种模式，能以视窗内的讯息来确认。

彻底解析主人公的身份

"团蛇"原是"猎狐犬"部队的队员。精通6国语言、高空降落跳伞、深海潜水以及峭壁攀岩的一流特种兵。曾经因解决"OUTER HEAVEN危机"而使"猎狐犬"的名声大噪。退役后,被CIA发掘成为秘密工作员。不过,因为反对当局的体制,所以没多久就开始了佣兵的生活。之后,虽曾有一段日子被送到加拿大进行疗养，不过由于战争的爆发,他再度执行"潜入"任务。在武装国家占吉巴失陷后,他就消失在阿拉斯加山脉的湖畔，从此和外界断绝了一切联系。然而,世事多变化,这次的任务又找上他。



◀团蛇手持的是相当著名的地对地火箭炮。欲强行突破时应用它便会轻松达成。不过具现有的资料看可供团蛇使用的重武器并不多。

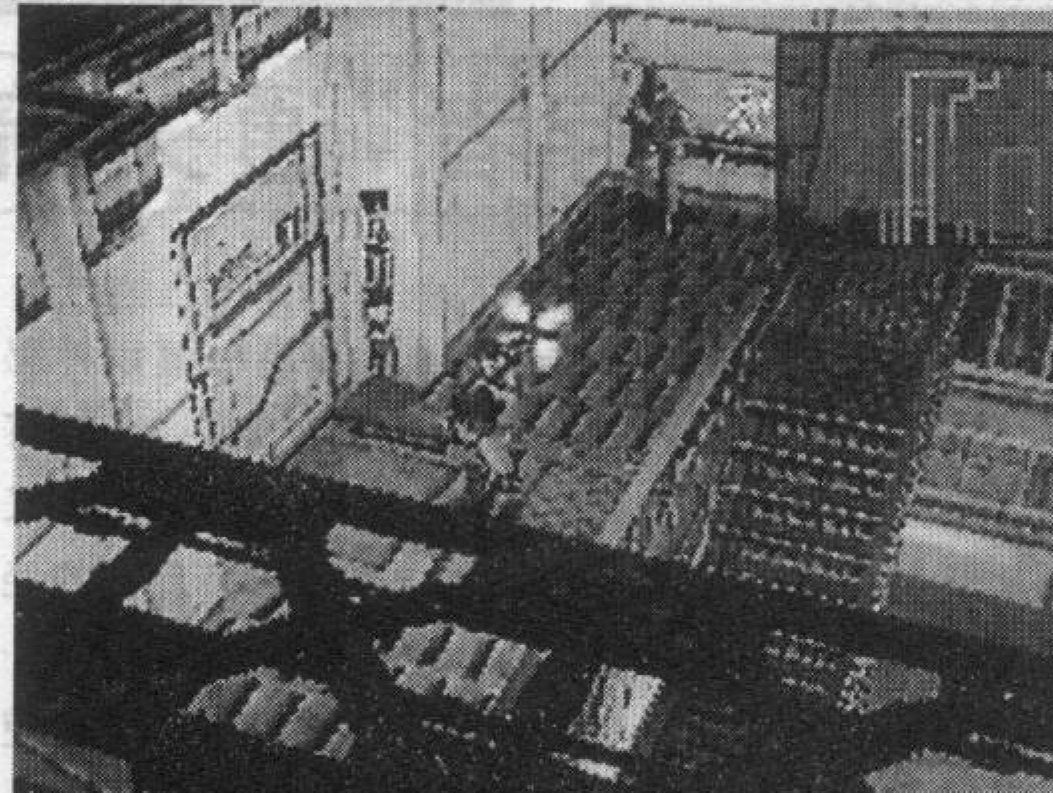


▶遇到项住的门时可以用炸药来粗暴解决。不过要留意周围是否有陷阱。注:由于游戏色调混暗,因此图片可能不够清晰，请读者原谅。

以 POLYGON 再现建筑物真实的构造

虽然到目前为止已有多部使用POLYGON表现3D空间的游戏。不过,像"燃烧战车"这样能够忠实再现画面设计的作品,则是史上首见。在建筑物内上下方的楼层或房间的连结方式,均是采取"整体"的构造。所以,即使是在基地内前进,也能看到各种设备。

本作不是用POLYGON制作建筑物，而是以POLYGON再现建筑物的真实构造。因此,在这将会增加"潜人敌人基地"的紧张气氛。还有在建筑物的画面中均进行了精细的描绘,玩家仿佛置身于真正的敌人据点。



◀这是团蛇手持突击步枪与敌人正面遭遇的景象。在一对一的战斗中团蛇占有绝对的优势。

以4种视点展开的游戏世界

"燃烧战车"的行动重点是在移动时不能被敌人发现并要在原野中探索。不过在3D的原野中由于主角会躲在阴暗处,所以玩家也可能找不到主角在什么地方而使游戏性大幅降低性。基于这样的理由,本作导入了4种视点来随时掌握主人公的情况。当然,依照展开的方式,会切换成侵人或后方等各种模式进行游戏。

俯瞰视点

最基本的视点,一般的游戏画面都会采用这种视点。还有与后方视点等的差异。至于玩家要在什么时机切换视点,则必须随情况而定。

主观视点

游戏中如按主观钮就会成为这个视点,由于是以主角的视点察看周围，所以利用方向钮的操作，可以确认周围的情况。另外主观视点中无法移动,最好在绝对没有敌人的地方使用。

侵入视点

主角潜入通气管等无法俯瞰的状况就会自动切换成这个视点。虽然是以主角的视点观看,但与主观视点的差异是能够自由移动,所以能与主观视来点合并使用。

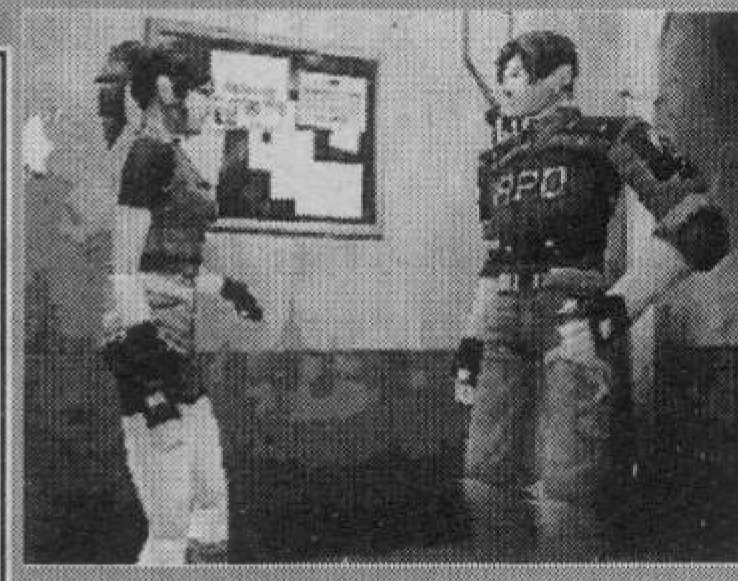
后方视点

躲在阴暗处时就会成为后方视点。这时会依照地点自动切换,并可看到周围的情况。但仍会因场所的不同而细微地变更视点,如果不习惯这种视点的话就采用其它的视点来作战吧!

生物危机 2

反复破关
深挖隐藏

目前，投稿“秘技天地”的次世代游戏数“生 2”最多，而有关“生 2”的来稿中要数介绍第四幸存者的内容最多。由此可见玩家对于这位“条件苛刻”的隐藏角色确实兴趣十足。为了保证玩家轻松的游戏，本期将刊登第四幸存者的破关流程以及部分“生 2”秘技。



PS　厂商:CAPCOM　类型:AVG
发售日:98 年 1 月 31 日

“第四幸存者”通关流程以及部分秘技披露

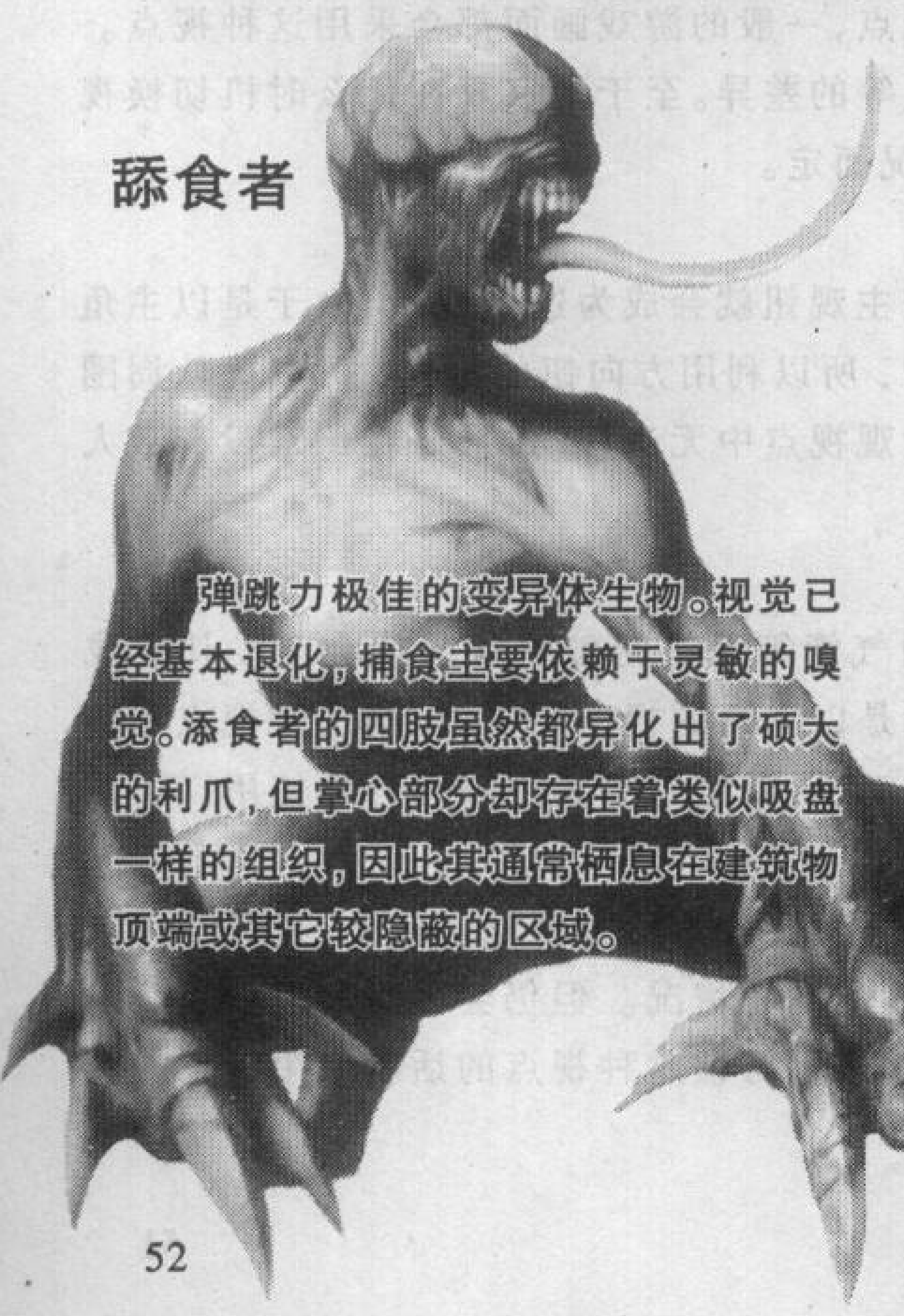
●第四幸存者 HUNK

“生物危机 2”的隐藏角色——第 4 幸存者一直以神秘的色彩吸引着众多的“生物”迷。由于其难度颇高，能够打出隐藏角色的人就很少了，操作其破关的人就更是少之又少。本人幸运的成为打通全关的成员之一，现将自己的经验与心得全盘托出与大家分享。

玩家控制的是唯一幸存的特种兵，并且担负着重要使命——将 G 病毒安全送到警署二楼飞机坪，以保证其安全回收。HUNK 从下水道中爬起，装备上手枪出门，发现对面有一名女丧尸，开枪打死她。继续向前走，又有两名丧尸，由于子弹有限，只好打死桥上那位了，这时另一丧尸会向 HUNK 走来，HUNK 不得已原路返回后再回来(目的是让已动的丧尸复位，或让已死的消失，以后会经常用到，统称复位)。迅速跑过桥，开枪打死守在门口的两名丧尸，出门后迅速开枪打死冲来的丧尸，而后使用复位法，沿着左侧墙走，当前面的丧尸转身时，迅速沿右侧墙直跑，前面还有一个，不要怕，只要直跑下楼便可安全无事。

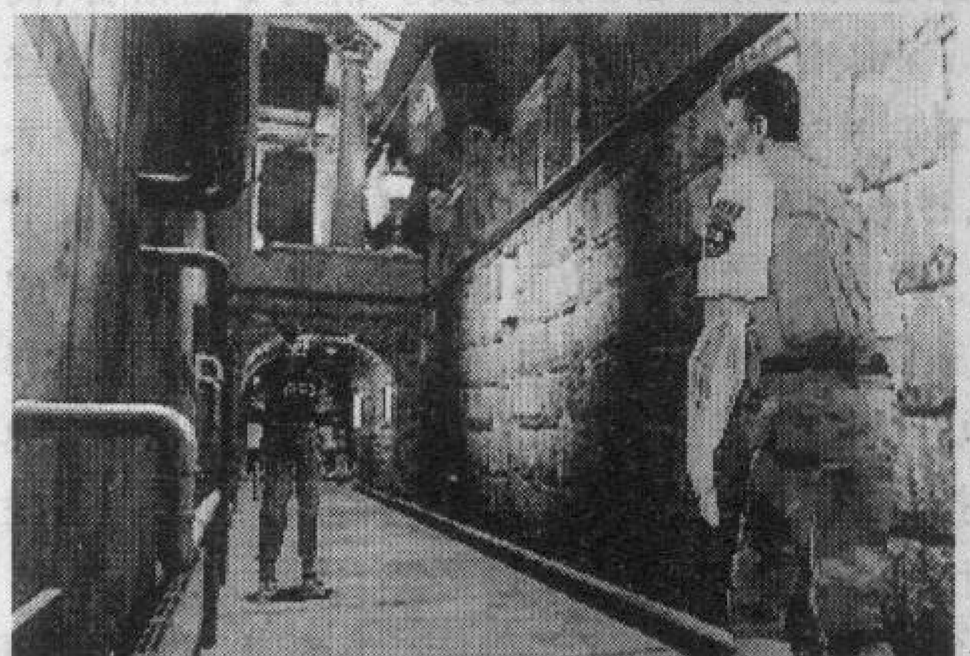
在下水道中有两只蜘蛛，要加速跑躲过它们。HUNK 上梯子后打死三只狗，换散枪出门，会看到两名在地上的丧尸，迅速跑到他们头前向地上开一枪，趁机跑过(一定不可犹豫，因为在你看不到的右边走廊里有两名浑身是火的丧尸，其速度和杀伤力极大)。转弯后又有两名，开一枪打倒即可。

舔食者



弹跳力极佳的变异体生物。视觉已经基本退化，捕食主要依赖于灵敏的嗅觉。添食者的四肢虽然都异化出了硕大的利爪，但掌心部分却存在着类似吸盘一样的组织，因此其通常栖息在建筑物顶端或其它较隐蔽的区域。

接下来是停车场，正前方有两只狗，左边有一只，开枪打死。进入正前方的门，这可是考验大家的控制能力了。乌鸦这么多怎么办？我闪！上楼后，打死三只狗，进入警员工作室，打死对面的丧尸(这位老兄便是男女主角游戏中那位无头丧尸，这回可拿不到子弹了！)门内还有两名，逐一引出打死，进入工作室后，一定要沿工作桌左边跑，至于右边那几位还是留给主角们打吧！换上散弹枪，出门后被一群丧尸包围，这时不可急于开枪，等到前方与左边丧尸近一些时，一枪打倒它们迅速向左跑进门。



◀消灭持有换衣室钥匙的丧尸要花费许多弹药。不如先让他攻击主角，而后将其推倒。在其未爬起来的时候接近，待他准备再次袭击主角时将其一击必杀。

这时发现自己在警署大厅，但只有左边第一个门可以进去。哇！又是蜘蛛。幸好地形有利，利用中间的柱子躲过第一只，至于书架后的第二只，只好硬闯，幸好它的动作慢得像乌龟。出门后换上加林手枪，向前走一步，会从天花板上落下一只舔食者，一枪打死。再向前走几步，打死第二只，这时不要兴高采烈的跑过拐弯，否则第三只会毫不客气的给你“会心一击”，所以还是小步沿左边墙走到墙角，这时第三只会冲过来，打死它之后换上手枪。

经过一条狭长的走廊，第一个拐弯处有一棵赤藤蔓，可将它引到第一走廊用手枪远射打死，(可别忘了复位)。在第二处拐弯还有一个，以同样的方法远射打死。复位后换上散弹枪。出门马上向右跑，否则门口守着的两棵植物会让你中毒，用散弹枪 4 发，便可全部打死，(仍要复位)。

在楼梯上，突然遇到那位主角游戏中的“铁皮”先生，看来打是打不过了，只好先退到墙角，等到“铁皮”走近，让

出走廊后，从右边绕行闪过跑进走廊。进门后换上手枪，这时会有两个丧尸爬来，打死它们继续前行，又有许多装死的丧尸，开枪吧！但并非所有的都必须打，例如倒数第一、三个，只要不挡道的就行，进门前装备上加林手枪，有经验的玩家一定知道，又有舔食者了，这回可是更厉害的黑色舔食者，要打两枪才死。进门后抢先打死第一只，不要站着不动，继续向前跑，打死第二只，如果来得及，第三只可以不打，直接进入右边走廊（如用散枪也行，但其难度较大，想不受伤可不容易）。接着是图书馆，这可是极少的无敌人的区域。出门来到二楼“Ⅱ”型走廊，用手枪打死一株植物，（不出所料，手枪子弹已所剩无几！）复位后，跑到第二处拐弯，抬枪就射，因为在你看不到的地方还有一株植物，射完剩余的手枪子弹，应当还没有死，换上散弹枪，打一枪后，用枪对准墙壁，如果植物没死，机器会帮你自动瞄准，直到打死它。

复位后进门，面临的是本人认为本游戏最难的地方。在这么小的空间里，你左、右各有一名丧尸，前方有一排丧尸成扇形，由于左、右丧尸离你只有一步之遥，向左、右转身开枪只能开一枪，而另外的丧尸会蜂涌而上，所以最好用散弹枪，充分利用能开一枪的机会，将前面一排打倒，这时左、右丧尸会分别上来咬你，推开后，从倒下的丧尸处跑出，发现又是几名丧尸，最好先向左跑几步，迅速回头开枪，趁机跑进门。

最终来到一条长廊内，补满血，马上就到目的地了，可最后一个拦路虎是……这人可是打不死的，只好硬着头皮向前冲，被打也没办法（按本人经验，如果先打三枪以上，其动作速度明显变慢）。

终于到达飞机坪了，九死一生的 Hunk 点燃了信号弹，一架直升机救走了他，恶梦结束了。

1、各处的打法并非唯一，原则是尽量节约弹药，体力与子弹要兼顾。

2、打出第四名幸存者并不难，只要有两次 S 级纪录便可（日版中才有），要打出 S 级要尽量少用游戏供给的管药，并且不能纪录，必须在三小时内打通关，但如果用已打通关的纪录继续，千万不能使用奖给的火箭筒，机枪等武器，否则打得再好也出不来 S 级。

3、大家一定都知道有 Special key 的丧尸，其实是一代中的 Bard Vickers，但很难打死，用手枪很浪费子弹，所以最好拿到散枪后去打他，当他发现你向他走来时，向上瞄准，在离你只有一步时，开枪便可一下打碎其头，方便多了。



▶隐藏视点的位置在警局入口的正对面。

●隐藏的视点

在 RPD 警署入口前的小广场上有两名丧尸，打倒他们后调查警署铁门，就会发现一个隐藏的视点。

●S.T.A.R.S 的房间

在 S.T.A.R.S 的房间中除了克莉丝的机器外，还有谁的机器呢？对面的是巴利的；后面是吉尔的，机器上还放着她的贝雷帽；而且还有一台则是瑞贝卡的。

●不用自动瞄准

在游戏中按 SELECT 键，就会进入 OPTION 画面，这时按住 R1，再按三次□键，这样就变成了手动瞄准，再重复一次则恢复自动瞄准，有愿意挑战自己操纵水平的人，可以一试。

●洛克人中的 FIRE BOY

在作战会议室内的柜子里有一张画着一位小孩的图片，究竟画的是谁呢？原来他竟是洛克人中的 FIRE BOY。

●豪鬼的出现方法

在游戏中使用手枪和小刀通关 10 回，且级别为 A 级，然后在右下图中登录名字时输入“AKUMA”就可以使用豪鬼了。而美版则只能使用手枪通关 10 回，是很难的设定呀！



◀豪鬼的出现一直是很有争议的话题，不过看过左侧的图片就可以断言这位『街霸』的大佬肯定是加盟『生2』了。

▶由于日方资料未能提供明确的电脑位置，因此玩家就只好根据右侧的图片多试试了，反正游戏中出现过的电脑也不过两三台。

●2P 手柄的妙用

接上 2P 手柄，在游戏中按下 R1 是无敌模式的开关；按下 L1 是背景音乐的开关；按下 L2 是游戏暂停。另外，按下 1P 的 START 键调出物品菜单，而后再按 2P 手柄的△键即可补充弹药，若嫌麻烦，按下○键就可使弹药成为无限。有了以上的秘技，破关就只是时间问题了。

●三种弹量无限的武器

火焰发射器：在表关和里关均可以的得到。只要于 NORMAL 难度 2.5 小时破关，并且级别在 A 级以上，如此便可得到火焰发射器。

格林机枪：格林机枪是只有在里关中才能得到的。游戏中只使用一次色带且破关评定为 A 级以上就可获得。

辅助机枪：在里关游戏时未使用急救剂，并且通关后评定为 A 级以上。存储进度后可得到辅助机枪，持辅助机枪将表关打通就可以在里关中使用辅助机枪了。

文：李光、蒋曲、覃春益　责编：PERFECT

★由于信封上的地址不详，请撰写“第四幸存者”的李光速与本刊联系。

寄生前夜

超速进化
寄生夏娃

《寄生前夜》发售至今已有四个多月了，作为RPG因其流程太短被许多人指责有加。其实《寄生前夜》在系统和流程上还是有还是有很多不为人知的秘密，真正的结局只玩一遍是绝不可能看到的。现在，就让我们再一次深入线粒体的世界吧！



PS　厂商：SQUARE　类型：RPG　发售日：98年3月29日

《寄生前夜》最后补遗——人形线粒体生物难道只有梅丽萨一人吗？

武器篇

《寄生前夜》中的大量枪支不仅以真实名称出现，而且详细地分成不同的种类：ハンドガン(手枪)、ショットガン(猎枪)、マシンガン(机枪)、ライフル(步枪)、グレネードランチャー(榴弹发射器)、ロケットランチャー(火箭筒)。通过数值设定更使不同种类枪支的特点鲜明的表现出来：火箭筒威力惊人、机枪连射速高、步枪射程远。而且实际上各种枪支之间还有数值表现不出来的差异，这就是ATB的储集时间和对攻击指令反应时间的长短区别。细心的玩家一定已经发现步枪的发射速度与手枪的发射速度是不能相提并论的。ATB储集时间虽然不那么明显，但当战斗转为相持阶段时差异就很明显了。ATB储集时间最短的是警棍，但其反应时间却是最长的；机枪反应时间最短，但ATB储集时间长于手枪；步枪虽然兼具大威力与远射程的优势，但在前述两方面却处于倒数水平。综合以上各点，笔者比较倾向使用手枪，因为在游戏中攻击力、射程均可通过道具进行强化，但唯独ATB储集时间与反应时间这两项能力是由枪本身的属性决定的。

除了运用工具、使用宝物来强化装备外，还可以通过战斗获得的BP值(BONUS POINS)提升数值。这其实是一项考验玩家操作技巧的设定，因为在升级后得到的BP值是与升级前战斗中阿亚被击中的次数成反比的。即使在战斗中阿亚被击中时没有扣除HP，BP值同样是会被削减的。因此请诸位玩家在战斗中完美无缺的闪避吧！

工具篇

如果问问玩过《寄生前夜》的人什么是最宝贵的道具？相信一百个人中有九十九个会说是工具(ツール)。在除克莱斯勒大厦以外的情节中玩家最多只能得到几个万能工具（万能ツール）。工具虽然多一些，但相信同样不能满足玩家的需求。当然，其中一个重要原因是游戏中的某些宝箱实在太隐蔽了！在下文的“道具篇”中将披露部分设定过于诡异的道具箱，希望能使“道具荒”稍有缓解。

但万能工具仍然紧缺，不过游戏的设定其实是能让我们在战斗中直接获得万能工具的！你还记得在圣弗朗西斯医院不断繁殖球状物的线粒体生物吗？细心的玩家也许会发现每个球状物均有自己独立的攻击目标编号，你试着让这个编号不断变大下去吗？如果你在这种线粒体无法制造球状物后再将其本体消灭，便可获得一个宝贵的万能工具了！

收集篇

在《寄生前夜》中有着收集垃圾(ガラクタ)的设定！玩家于战斗中经常可以得到没有专门用途的垃圾，而在警署武器管理室的韦恩(ウェイン)却有一项专门负责处理垃圾(ガラクタの处分)的选项。当你交给韦恩的垃圾达到300个后，他便会用从垃圾中挑选出的零件为你组装一支枪。原创枪支的类型可以由玩家来决定。当然你也可以委托韦恩自行决定枪支的种类(选：ウェインおまかせ)。按笔者的经验，如果由韦恩自行决定的话，组装枪支的各项数值较玩家选定的高。比如攻击力105、射程152的AK47，还有这个游戏中未改装状态下综合数值最高的手枪USP—TU。不过各类枪支的出现是完全随机的，而且韦恩还会时不时的组装失败一次，还你一个超强垃圾（ちょうガラクタ）或是一个改进型垃圾(ガラクタ改)让人哭笑不得。

如果你是一位稍懂日文的玩家就会应该知道韦恩有个收集珍稀武器卡片(レア トしカ)的嗜好。在克莱斯勒大厦中共有14张这样的卡片。从表面上看这些卡片的作用相当于“改造许可证”，而且较“改造许可证”或图片卡(トレカ)能够多增加一个追加效果槽(スロット)。但是，如果把这14张武器卡全部交给韦恩的话（暂且不管需不需要追加效果槽），韦恩在感激之余便会送你一套万能工具组件(万能ツールキット)。万能工具组件竟然是能够进行无限次使用的万能工具！那么把它作为向真正最终BOSS挑战的王牌吧！

虽然万能工具组件的作用极大，但它的出现太晚了。确切地说，至少要到进入克莱斯勒大厦61层以上才能得到。其实早在阿亚初到中央公园时就有机会得到作用稍逊于万能工具组件的工具组件(ツールキット)。具体位置是在中央公园林荫道最西侧的宝箱中。但是打开此道具箱得到它的概率只有百分之一——对完美主义者的挑战！

战斗篇

阿亚的PEB储集速度是随着战斗进行而不断减缓的，到最后PEB的储集就几乎停滞下来了。不过此时只要更换装备PEB的储集速度便会恢复到初始状态。

此外，当PEB每次储满后，显示槽都会有一段时间的闪

烁。这时敌人的任何攻击对阿亚的伤害均会减半。那么,多使用一些消耗 PEB 较少的 PE 将使阿亚的 PEB 较长时间的处于闪烁状态无疑是个好办法。

在战斗中,武器、防具追加效果的重要性不次于数值高低的重要性。务必装备的有如下一些:

★爆裂(バースト):对于多个敌人和存在多个攻击点的敌人能收到一石二鸟的效果

★二次行动(ドブル)\三次行动(トリプル):在 ATB 储满的情况下能够进行两或三此行动,可以说是最有用的追加效果

★先制攻击:战斗一开始 ATB 便会以较高的概率处于全满状态

其次是连射这一普遍的追加效果,除了机枪外,武器的连射度最好不要超过 3(以免在连射中遭受敌人攻击)。至于防具的追加,当然越多越好。不过要排除那些减缓 ATB 增长的。顺便说一句,武器、防具的追加效果槽最多只有 10 个,而绝大多数武器、防具均达不到这个上限,因此装备的追加效果槽的数量也是选择作为强化基础装备的一个标准。

道具篇

道具的使用无需赘述,现在让我们看一看道具箱那诡异的身影吧!

★卡耐基剧院的下水道直行至最深处向右拐有一隐藏房间,里面有三个被积水没至箱盖的道具箱。

★街区中阿亚的临时住所和武器商店之间有一个垃圾堆,里面有相当于"改造许可证"的"トレカ"一张。

★圣弗朗西斯医院一层某一斜放的柜子后面有"トレカ"一张。

★卡耐基剧院地下一层左边第一个房间的左边墙内有一个隐藏的房间,内有一道具箱。

★圣弗朗西斯医院 13 层第一房间中两个并排药柜的靠外的一个里面有一个工具。

★唐人街地面的记录点再往右有一隐藏房间,房间右侧靠近屏幕一端的坛子里有一工具。

★在地铁中从桥上返回时一直靠右走(游戏者的右),便能进入一间废弃的车厢。

★博物馆中帐篷形的博物馆商店(MUSEUM SHOP),从两个方向进去会分别有一个道具箱。

★从博物馆外部铁梯下到一楼,大石像后面有一个宝箱。

其实游戏中不易发现的道具箱还有许多,用你犀利的目光去搜寻吧!

克莱斯勒大厦篇

你向克莱斯勒大厦挑战了吗?在向它冲击之前,你首先应该知道如下几点:

★大厦共有 77 层,其中第 1 层、71~76 层没有敌人。每 10 都有 BOSS 出现在特殊的大厅中,第 77 层则是整个游戏的最终 BOSS。

★在未拿到电梯钥匙前,每一层的迷宫均是随机生成的。

★电梯钥匙共有 7 把,并且是向下兼容的。也就是说有了最后一把钥匙便可直上直下于大厦的每一层了。当然电梯只能达到 70 层。

★当每 10 层的 BOSS 被消灭后,它之前的 10 层中便不会出现线粒体生物了。

★通过克莱斯勒大厦并打倒最终 BOSS,不仅需要阿亚拥有较高的级别,更重要的是一定要有强力的装备,300 的攻击力、各 200 的物理防御和 PE 防御应该说是实现这一目标的最低限度。

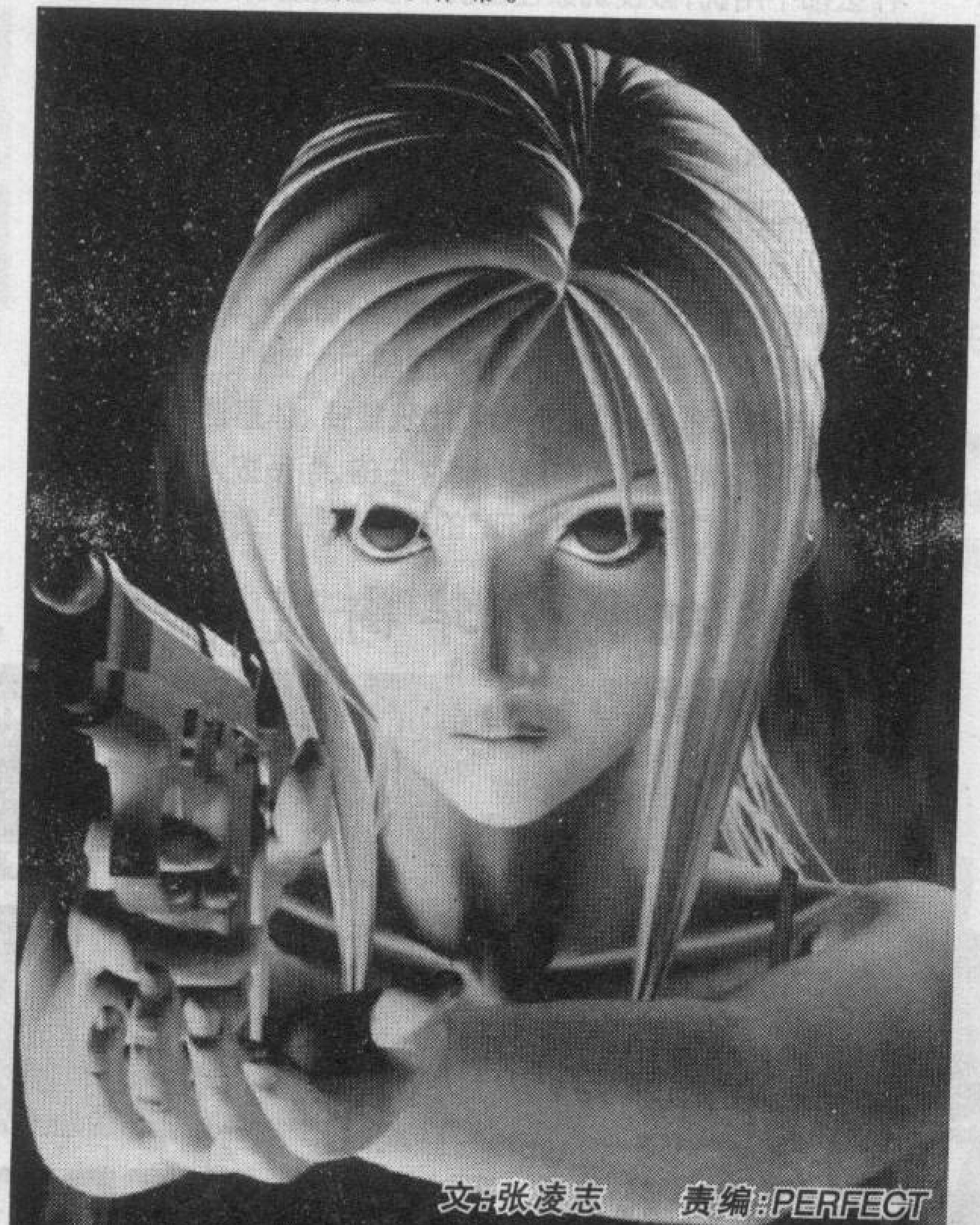
★大厦中有大量的宝贵道具,而阿亚的道具携带量又很有限,因此制定正确的推进路线是至关重要的。

闲谈篇——游戏外的阿亚与游戏中的玛亚

你知道主人公阿亚的名字由来吗?"AYA"是日语中"あや"的英文表示,而它在日语中的汉字是"绫",很象女孩的名字吗!确实如此,"AYA"正是坂口博信的女儿——坂口绫的名字!坂口不知为何硬要把自己不满 10 岁的女儿的名字作为游戏主人公的名字,这也从一个侧面反映了 SQUARE 把这款游戏作为试验性作品的定位。

最后再谈谈游戏中的玛亚吧!在克莱斯勒大厦的 77 层你会惊异地发现那个在阿亚幻觉中多次出现的小女孩正从某种保存装置中苏醒。她就是从玛亚的肝细胞中克隆出来的又一个玛亚,其身体已经完全被线粒体所控制。玛亚实际上是柯兰普博士兵分两路计划中的另一支——保存生产出高度进化的人类个体。作为原生线粒体的持有者,玛亚的能力自然高于分别移植了她的肾脏与角膜的梅丽萨和阿亚。而悲剧性的事实却是她还保持着玛亚生前的记忆。在阿亚面前她无助地寻找着自己的爸爸、妈妈和妹妹阿亚。阿亚当然希望通过自己的力量把姐姐从线粒体的控制中解救出来,但当她把真正的 EVE 打倒时,自己身体中的线粒体却苏醒了。在阿亚眼看就要被控制的时候,阿亚体内传来了另一个声音,使她体内的线粒体失去了意识。这声音正是来自玛亚,玛亚的肉体虽然成了线粒体的牺牲品,但它的灵魂却在最危机的时刻拯救了阿亚。清醒过来的阿亚似乎明白了什么,平静地说了一句:"让我们回家吧……"

人类的灵魂最终战胜了线粒体的野心。《寄生前线》的故事到这里才真正地落下了帷幕。



文:张凌志　责编:PERFECT

街机仔

世嘉企业继“侏罗纪公园”后的又一大型体感机

SEGA™ & HARLEY – DAVIDSON™ 联手奉献

哈雷摩托与洛城骑士

HARLEY – DAVIDSON™ & L.A.RIDERS



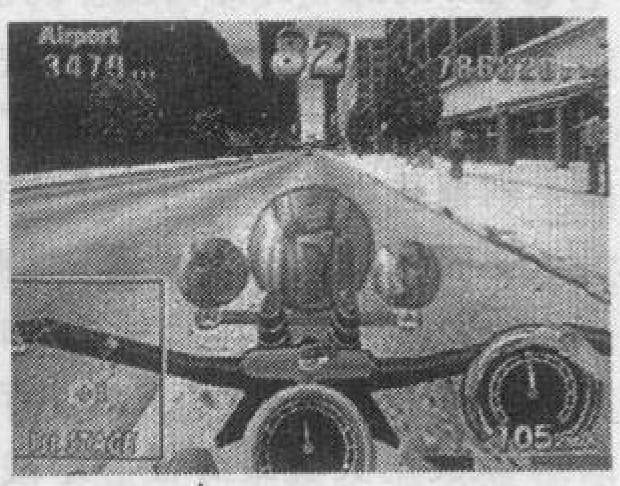
责编天师



★2.0版 MODEL3★

HI – END 光源。这游戏不是强调竞赛，而是强调自由地驱车在建筑物中和宽大的路面上驰骋，超级个性的5种单车，究极个性的骑手，一贯的世嘉风格，真是令人感动。以SEGA纯熟老练的RAC经验，必将游戏者带至一个梦幻般的世界。哈雷独有的轰鸣，无以伦比的自豪感，即将在街机厅中重现！请检阅画面。









什么都不用说，假设玩家在街机中心看到这般“巨无霸”的筐体和完美地近乎不思议之游戏画面，大概都会老老实实地去换几枚代用币的。

以INDY500证明实力SEGA第一AM研究开发部，自推出人气持久的“GETBASS”后（注：该游戏是世嘉杀出的一条体感机“血路”，目前仍在街机榜上居前十之列），又推出了“摩托车”。同“拉力2”、“巴斯鱼”、“侏罗纪”一样，世嘉仍旧看重“体感”带给玩家的体验。“摩托”的筐体有大小之分，题图为大型机。

“虚拟与现实的结合”对于街机比较重要。体感游戏都很注重选材。实践证明，越是现实中就明明存在的，而多数人想办却办不到的，将这种“人们曾经想要实现”的事件“虚拟”到街机游戏中去——往往令人满意。在SEGA直营店试玩“大摩托”之后，感觉不错，这哈雷机车是有脚刹踏板的，大型筐体没有放过这一点。

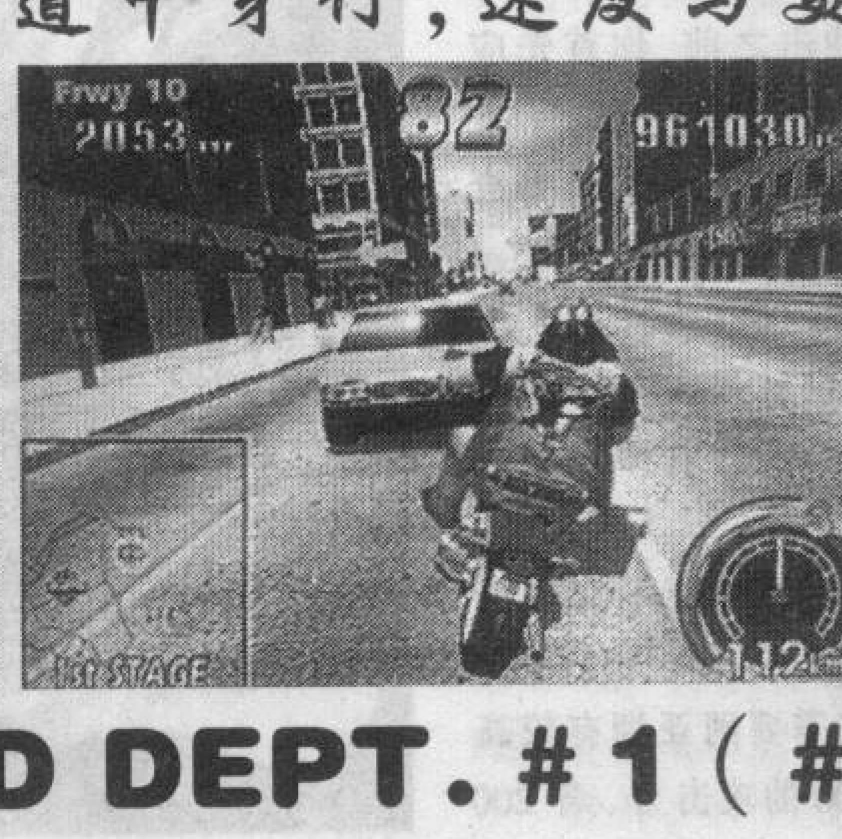
全球大有名的个性派机车“哈里·戴维森”，排量1300ml以上，倍受车迷拥戴，其美式风味十足的派头，真真正正的大翘把、具备重大象征意义的老式挡泥板，不知有多少人为此攒上几年的钱，买上一辆当作知己，并与车迷交流。经原厂授权，街机商世嘉企业集团即将令广大爱好者有所期盼！（DC移植的可能性较大？）

本游戏的操作十分简单，根据导航图提示，我们必须抄近路找到CP(CHECK POINT)，然后就过关了。一般都可打到第三关。

在诸多MODEL3基板的体感游戏中，这一款还是可以在家中用手柄进行操作的，就看今后DC会不会移植了。

在洛杉矶的繁华街道中穿行，速度与美景一个也不能少！







SEGA AM R&D DEPT. #1 (#4) PRESENTS

化解危机Ⅱ





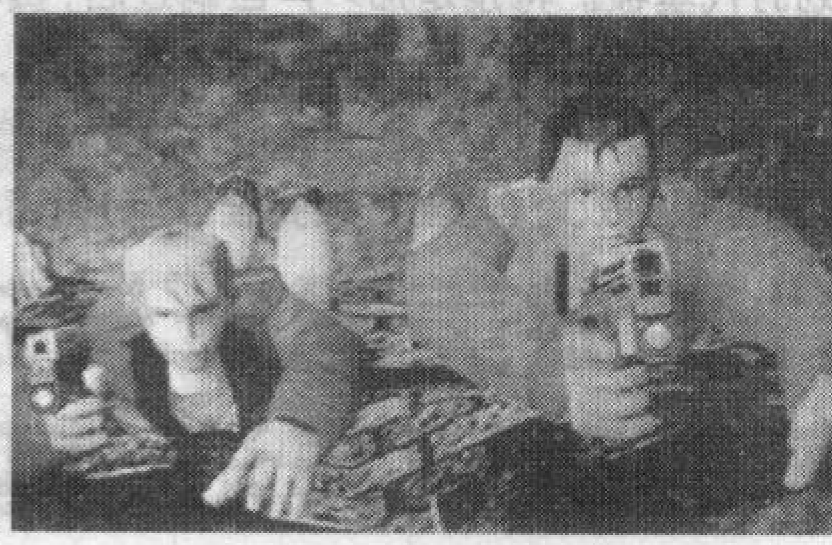
●98年5月上市
●双人通信功能
●体感 GUN 类射击
●日本纳姆科出品

责编天师

射击、躲避、再射击！以新系统"动作踏板"一举获得大好评的"化解危机(TIME CRISIS)"，其续篇已于近日堂堂登场！

世界著名街机商 NAMCO 在前作中使用的是 SYSTEM22 基板，迫力十足，其精致的材质贴图效果非同一般，以致该作移植到家用机后，视觉效果反差可说是比较地大。街机厅中气氛热烈而有序，一定要以最优秀的画面吸引玩者去换代用币——于是，在"化 2"中，该公司动用了更尖端的改良板"SYSTEM23"，这样，游戏时玩家看到的是更加圆滑的 POLYGON 造型，更加细腻真实的 TEXTURE MAPPING，因此"化 2"迅即荣登日本街机排行榜前列！而在我国，喜此 GAME 之人亦绝不在少数！







▲游戏一开始先是坏人登场，然后哥俩发现了敌方行踪，接下来就有人遭到挟持，想完成任务就得有真功夫！





依然有动作踏板

平常可是要踩上哦，敌人火力猛烈或要装填子弹的时候，就要放开踏板，这时主角会躲避在身边可以隐蔽的地方，这些在"2"中完全继承。另外，新作搭载了通信机能，所以能有两位玩家同时展开"夹击"、"声东击西"、"掩护"等各种攻击手段。从图片上看得出来，"系统 23"基板在处理水上驾船高速追击或在列车中展开激烈枪战的时候，十分得心应手，玩家将体验到更具迫力的战斗乐趣，喜爱枪战的朋友千万不要错过。





◀▶从这背景和油筒的描绘上，就知道新基板的厉害了！

电影般的动画场景大幅提升乐趣！

在舞台之间所看到的动画场景，将会有更精彩的演出。由于采取电影一般的表现方法，所以能使玩家完全投入到游戏世界中来，值得一提的还有那超级音效系统"GASHIN"的重低音(NAMCO 也曾在 50 英寸的格斗机台上装备过两只功率很大的外露式喇叭，给人以专业器材的良好感觉)，背景音乐忠实烘托了玩家射击时的紧张感。

快艇上、列车内，这些富于变化的舞台带给你的是非同寻常的挑战！你驾驶着高速摩托艇或是在摇晃不已的火车车箱内射击时，绝对要考虑提前量的问题，因为 SYSTEM23 不但在材质贴图上比 SYSTEM22 更胜一筹，在 POLYGON 数目上也有所进步，就算 NAMCO 公司不说，玩家们一眼就能看出来——人物脸部刻画之细致，背景之复杂多样——多边型至少提高了五成！



这游戏的踏板使用比较重要，巧妙使用就能延长游戏时间，一味躲避是行不通的，因为游戏是有时限的！前集讲的是主角到岛上营救总统女儿的故事，今集行动有变，好像是两个特警为了彻底捣毁黑手党老巢而准备的一次行动。喜欢射击的朋友一定不要错过"化 2"尤其是它那新增的模式哦！

★人气赛车游戏★

编辑/天师

1代体感筐体全球销量三万台以上



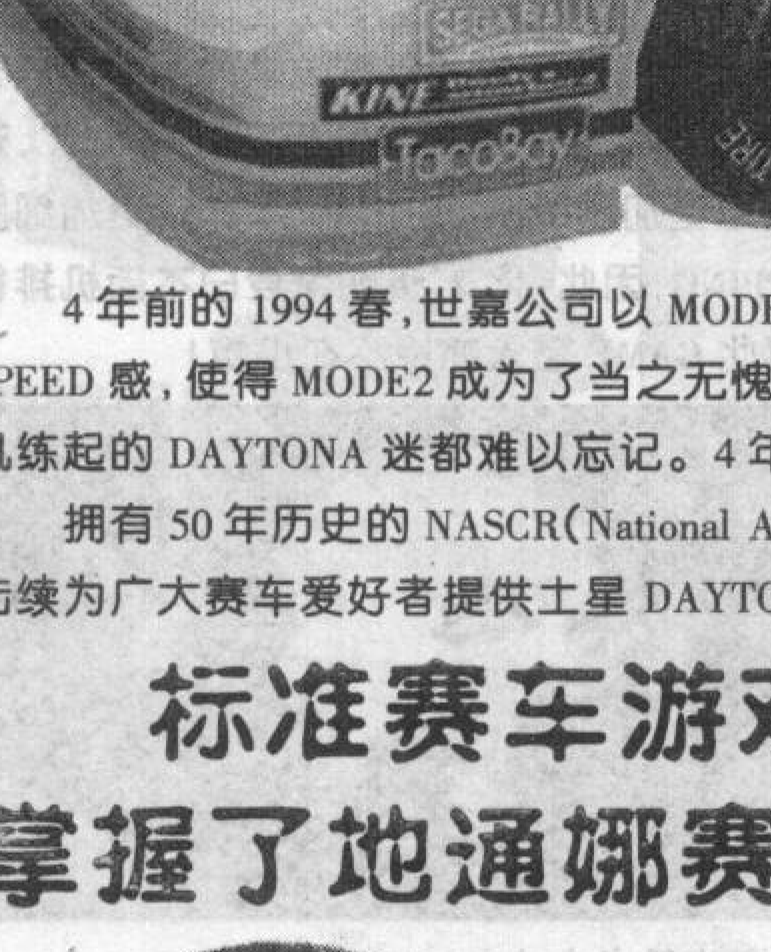
梦游美国

驾驶技术提高班

4年前的1994春，世嘉公司以MODEL2基板推出了DAYTONA USA，至此世界规模的赛车热潮开始了。终极的HEAT感与SPEED感，使得MODE2成为了当之无愧的划时代基板。特别是那一声巨响过后，赛车被撞到了空中的感觉，相信每一位从街机练起的DAYTONA迷都难以忘记。4年后，THE HEAT IS BACK——MODEL3 STEP2.0上新的传说诞生！

拥有50年历史的NASCR(National Association for Stock Car Auto Racing)为“DAYTONA USA”提供了十分丰富的舞台。本刊将陆续为广大赛车爱好者提供土星DAYTONA巡回版的攻略（与街机版完全通用）和街机版“2”的有关介绍。

标准赛车游戏“梦游美国”，与拉力略有区别 掌握了地通娜赛车的驾驶方法，其他赛车不在话下



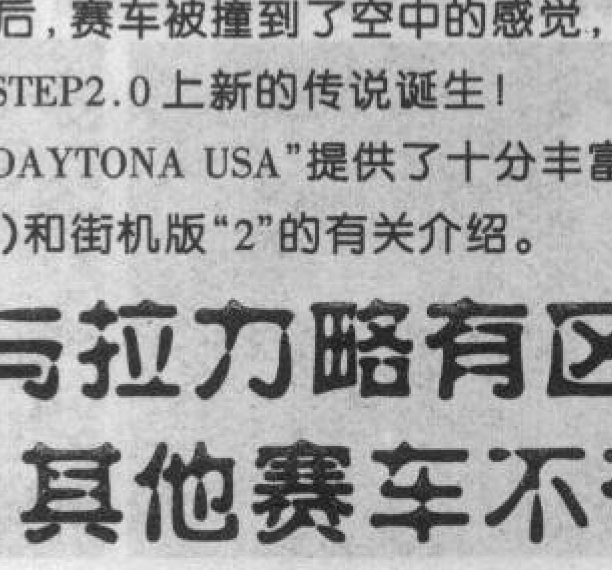
①1LAP：1560M
②开发者成绩：
17秒82(大黄蜂，AT)

由于这条赛道非常短，如果稍有错误就会马上落败。此路线难关在于各个弯道，其中特别要注意的就是球袋弯道（第三个弯道）。至于这条路线的驾驶技巧，首先是①处的观众席附近的左弯道，这里最好能从内侧切入。接下来是②的圆盘弯道。如果以油门全开（极速）的方式将无法顺利通过，玩家最好保持在第4档，并以外侧、内侧、外侧的切入手段通过，且途中也要适时减速。到了最后难关的③球袋弯道时，可用第4档的速度巧妙轻踩刹车、油门，其通过的时速大约是275公里。请参见附图说明。

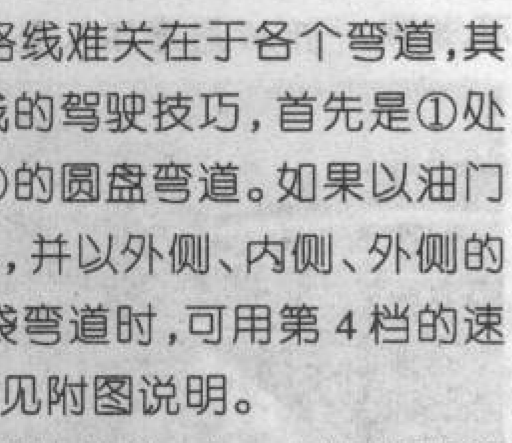
几乎可以说，每条赛道都有三个最难点——即三个高技术性弯道，“777”初级赛道看似简单却也有些名堂。我们将在今后详细地为车迷解析其他更难的赛道，那时将出现一些专有名词，恐怕要您亲自试过才能理解，玩家如能给予足够重视，驾驶技术发生质的变化是可以预见的。



▲第一个弯道，观众席前，必须要从内侧切入弯道。



◀第二个弯道，不可油门全开。保持适当速度。点刹，油门时踏时放。



▶第三个弯道，以4档甩尾，看到路线右侧红底黄字招牌就是转方向盘的时机。

试车手小天天的重点建议：

第1弯道从内侧通过时，即使稍微开入草皮也没有关系。到了第2弯道，重点就是要保持在内侧切入，这时绝对不能超越内线边缘，因为进入内线以外的路面会使车辆失控。至于最后的弯道，反而要从外侧切入，并再保持在内侧，过弯后请立即加速直前至CP！

★★★★★SS巡回版只要在NOMAL难度下，取得各条赛道的第一名，则原街机版41号HORNET出现，能力值均为满点，大家可用这辆车不断地向极限挑战。

天津万诚游戏专卖店 暑期特惠邮购价目表

凡一次购本店世嘉卡或 GB 卡满 300 元本店均免费赠送相应卡带一盘(本地玩友另送免费换卡服务一次)

各类机种及配件 (邮资一律 60 元)			售价
原装索尼 7000 型(配振动手柄 电源转换 立体声 AV 输出线)	1280 元	原装索尼 7002 型(PAL 制式 原装手柄 立体声 AV 输出线)	1280 元
原装索尼 5903 型(带 VCD 功能 配原装手柄 电源转换 立体声 AV 输出线)	1430 元	原装 JVC 土星机(灰)(电源转换 原装手柄 立体声 AV 输出线)	1300 元
原装索尼 5503 型(电源转换 原装手柄 立体声 AV 输出线)	1280 元	世嘉五代 16 位机(100% 兼容 双手柄 AV、射频输出线 电源)	170 元
原装世嘉 MD 彩色掌机(大屏幕显示,可接手柄及电视,送电池盒一只)	550 元	原装 GB 超薄手掌机(随机附送原厂电池 2 枚)	330 元

世 嘉 卡

封神榜(中文)	115	16 人街霸	120	火枪英雄	35	火暴警长	20
悟空外传(中文)	95	12 人街霸	30	沙漠风暴 1/2/3	30/35/40	炮弹飞车	20
帝国王朝(中文)	95	真侍魂	50	毁灭警官	35	恶魔弹子机	20
大航海 2(中文)	130	刀魂 – 魂之利刃	110	魂斗罗	35	热血足球	25
吞食天地 3(中文)	115	霸王摔交	55	越空狂龙	35	天使之翼	25
新乞丐王子(中文)	170	豪血寺一族	95	异形战士	30	冲破火网	25
众神遗产(中文)	110	饿狼传说 2	75	真实诺言	35	美国橄榄球赛(原)	40
皇帝财宝(中文)	120	VR 战士 2	45	忍无可忍	35	外星战将	25
梦幻模拟战 2(中文)	120	VR 战士对铁拳	40	空牙	35	武器之王	25
三国 3(中文)	75	真人快打 4	50	雷电	30	兽王记	25
三国 3+信长(中文)	115	龙虎拳	35	鲛鲛鲛	25	赌城	25
三国 5(中文)	165	幽游白书 2	45	米格 29	25	忍 3	30
三国 1(中文)	75	七龙珠	35	F117	30	松鼠大作战	35
三国 2(中文)	115	侍魂	45	EX 战机	40	猫捉小鸟	25
信长野望霸王传(中文)	110	恐龙格斗	55	雷鸟 3/4	35/40	丛林冒险	25
太空战士(中文)	110	世界英雄	35	骷髅行动组	40	西部牛仔	25
大富翁(中文)	85	VR 部队	30	模拟坦克	30	黑水海盗	40
阿 Q 连环泡(中文)	120	格斗四人组 3	45	97 足球 FIFA	45	未来赛车	30
水浒传(中文)	110	玩具总动员(32M)	55	98 足球 FIFA	55	异形风暴 3	30
沙丘 2	30	杨家将	125	98 篮球 NBA	45	川崎赛车	25
光明十字军	70	水浒风云	135	97 篮球 NBA	55	越野大赛车	25
古代封印	75	漫画英雄	40	98 冰球	60	暴力篮球	25
模拟公园	50	索尼克 3/4/5	30/40/50	实况足球 2	35	雌雄武士	35
大海战	40	战斧 3/4/5	30/40/50	NBA 争霸	35	忍 1	20
A 列车	55	狮子王 1/2	40/40	台球传奇	35	七喜小子	45
特殊部队 357	60	蚯蚓战士 2	50	顶级赛车 2	30	摩纳哥赛车	30
光之继承者	80	蝙蝠侠与罗宾	35	网球	40	丁丁历险记	35
新超级大战略	90	X – MAN2	40	摇滚赛车	40	快打拳头	30
圣战风云	95	侏罗纪公园 2/3	35/45	环球赛车	45	雷霆战机	30
太阁立志传	95	阿拉丁	40	摩托车大赛	30	机动劲旅	30
大航海 2	75	美少女战士	40	印地赛车	35	大吟酿	30
中国象棋	90	风中奇缘	55	F – 1 赛车	35	篮球飞人	35
潜艇 688	65	复仇者	40	疯狂赛车	35	联合大作战	35

GB 卡

恐龙世界	45	斩红郎无双剑	45	RB 饿狼传说特别版	59	吞食天地 3(全中文)	69
超级大战 2	45	地下游园杀人事件	45	饿狼传说 2	49	三国英雄传(全中文)	68
新超级玛莉 6	55	三国志(中文版)	49	口袋妖怪(红)	45	口袋魔鬼 2	66
96 格斗天王	45	风中奇缘	49	鸡蛋仔俱乐部	45	98FIFA 足球	65
鬼太郎	45	街头霸王 2	49	月影村的怪物	45	98NBA 篮球	49
狮子王	49	幽游白书 4	62	口袋恋爱	65	牧场物语	45

5合1 96格斗天王 幽游白书 魁男熟 成龙功夫 绝对无敌	78元	5合1 恶魔城 3 黑船党之迷 三国志 3(中文版) 创世外传 沙特传说	88元
5合3 街霸 2 七龙珠 中国功夫 恶魔城 SD 战国传说	78元	5合1 96格斗天王 幽游白书 魁男熟 成龙功夫 绝对无敌	88元
5合1 97FIFA 足球 忍者龟 魂斗罗 6代 泰山 2 鬼马精灵	88元	5合1 96格斗天王 幽游白书 魁男熟 成龙功夫 绝对无敌	88元
6合1 四驱车 疯狂赛车 街头赛车 越野摩托车 坦克大战 电单车	88元	6合1 96格斗天王 幽游白书 魁男熟 成龙功夫 绝对无敌	85元
6合1 蜡笔小新 忍龟 3 叮当 2 轰炸超人 冒险岛 2 米老鼠 5	76元	7合1 96格斗天王 幽游白书 魁男熟 成龙功夫 绝对无敌	78元
8合1 三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪 2代	120	8合1 玛莉 6代 四驱车 2代 三国志(中文) 女神转生	115
8合1 96格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 玛莉兄弟 吞食天地	95	8合1 96格斗天王 鬼马小精灵 轰炸超人 大冒险岛 2 屠龙部落	85
8合1 96格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿	80	8合1 超级街霸 2 魂斗罗 2代 泡泡龙 小叮当 2 智慧方块	80
8合1 吞食天地 3(中文版) 三国志(中文版) 96格斗天王	145	8合1 吞食天地 3(中文版) 鸡蛋仔俱乐部 2代 信长野望	145

GB901 96格斗天王 洛克人 1 洛克人 2 洛克人 3 洛克人 5 N64玛莉 玛莉兄弟 水管玛莉 玛莉医生	**105**
GB1001 三国英雄(中文版) 96格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	**125**
GB1002 口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士 3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	**115**
GB1003 97FIFA 足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	**95**
GB1004 吞食天地 3(中文版) 四驱车小子 2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽 2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块	**135**
GB1005 卡比之星 2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽 2 紫禁城 扑克小子 锄大 D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	**95**

索尼 PS 组装标准手柄	25	索尼原装 PS 振动手柄	160	原装世嘉土星记忆卡	135	土星专用金手指密码卡 2代	80
索尼 PS 专用金手指全集(书)	48	索尼 PS 专用金手指卡	60	原装土星 3D 格斗手柄	145	土星专用制式转换器 NTSC – PAL	55
索尼 PS 专用 VCD 电影卡	530	索尼 PS 专用格斗手柄	50	原装土星专用电影卡(2.0版)	590	土星专用仿原装手柄(白)	25
新 PS 专用 VCD 电影卡(带遥控)	650	新索尼专用金手指卡(中文)	95	新土星 4M 加速卡(可玩恶魔使者)	95	土星专用仿原装记忆卡	75

以上所登商品次世代配件邮资一律 15 元，卡带邮资为平邮 1 盘 6 元，2 盘 8 元，以此类推，航空快件因国家邮政部门调整，已经被取消。

联系(汇款)地址：天津市南开区鞍山西道龙井里 8 号楼 330 增 14 邮编：300193 联系(收款)人：陈光
联系电话：(022)27375476

南京新世界

NEW WORLD

大优惠

☆日本世嘉土星机　　江苏、安徽总代理

☆宗旨:注重信誉、价格低廉、保证质量、服务周到

暑假优惠价格:		邮资			邮资
原装世嘉土星机(原装直读)	1050 元	50 元	任天堂 GB 手掌机(需购卡)	300 元	30 元
原装索尼 PS 机(原装直读)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机(需购卡)	330 元	30 元
原装任天堂 64(送卡一合)	1200 元	50 元	世嘉 16 位彩色掌机(需购卡)	650 元	40 元
原装 N64 光碟机(送 117 个节目)	2250 元	50 元	SS、PS 电影卡(VCD 卡)	550 元	30 元

特别推荐:万能彩色打印机(可打印任何 AV 输出,电视机、录像机、VCD 机、SS 机、PS 机图像)580 元,邮费 50 元。

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机、光碟机以及 GB 机等日本、美国、港、台的新游戏机、卡、软件。周边齐全,大量批发,价格特优,同时重服务、讲信誉。欢迎新老客户前来批发,提供良机、保证货源、欢迎惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,实行联修联系,一律保修,三家维修,专业修理,免费保养。

南京新世界电子电器批发中心:中央门金桥市场东三楼 734 包间　电话:025—5613838 - 2277　联系人:卫先生
南京新世界新街口商店:南京市中山东路 113 号　电话:025—4545355　联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专卖店:南京中央路 30 号 - 5　电话(传真):025—3603814　联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店:南京建康路 185 号—2　电话:025—6626111—350　联系人:谢小姐
南京新世界广州经营部:广州市人民南路 186 号三楼　电话(传真):020 - 81849114　联系人:高先生
南京新世界经营总部:南京市建宁路 12 号　电话(传真):025—5621582　联系人:颜先生
南京新世界维修中心:南京市中山东路 113 号二楼　电话:025—4545355　联系人:高先生
南京新世界邮购中心:南京市中央路 30 号 - 5 二楼　邮编:210008　联系人:高　云

沈阳·小陆游戏专营店

店庆两周年　优惠大酬宾

专业经营:土星 SS、索尼 PS、任天堂 N64、世嘉 NOMAD、GB 手掌机及各机种周边设备,配件、卡带、软件等。

专业维修:次世代机主板、光驱、激光头、电源板,加装直读 IC。

办理邮购:本店重信誉,保质量,高速度。欢迎函电查询。来信请付回邮信封,贴足邮资,注明所需资料。汇款写清详细地址。

地址:沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口,南站乘 601 路,北站乘 604 路,保工街站下车即是)

电话:024 - 25850632　邮编:110023

联系人:陆红疆

合肥游戏之屋

电玩专营店

本店专营 N64、PS、SS、MD、SFC、GB、GG 等各类高中档家用电子游戏机,长期以特优价格为省内外商家、玩友提供优质商品及服务,并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

★主营各类游戏机及周边配件,品种齐全,应有尽有。

★新进多款动画 VCD,品种有《樱大战》、《高达》系列,《新世纪福音战士》系列,《超时空要塞》系列及日本动画大师宫崎骏、高桥留美子、鸟山明、北条司作品系列等等,不能一一列出,欢迎广大玩家来信索取目录。

★每日均有新 SS、PS 游戏上市,品质上乘,欢迎来电、来信查询。

★专业人员维修,保养 SS、PS 游戏机,为您免除后顾之忧。玩友来信请附回邮信封及邮资。邮购时请务必将回邮地址工整并准确的填写。

地址:合肥市红星路 36 号(商之都东 80 米)
火车站乘 1 路车黄山大厦站下

邮编:230001　联系人:杨健　电话:(0551)2661691

淮南地区分销商:超腾电玩专营店
联系人:胡先生　电话:0554 - 6645278

北京游戏广场 (冠杰公司)

主机无利销售三十天,所有主机一律进价销售

★原装黑色土星机+土星手柄+AV线+电源线+直读=960元 邮费60元
★原装白色土星机+土星手柄+AV线+电源线+直读=1210元 邮费60元
★原装索尼主机(5502、7000、7002)+索尼手柄+AV线+电源线+直读=1090元 邮费60元

郑 重 声 明

出于对游戏的共鸣,对游戏的热爱,对广大远方玩友的负责,现对远方的您给予特真挚的奉献,为了让你能以极低的价格买到特好特便宜的商品,您只需在我处入会,以后凡在《电子游戏软件》上看到北京游戏广场广告的您可以不用看邮件后面邮费的多少,只需将配件上所写价格的现金汇于我处(主机邮费除外),我公司便将您所需要的商品寄往你处,以上所属所有的一切便利条件只需您看到我们的广告后购买任何一款游戏周边配件(需含邮费),便可得到一张我公司的会员卡,而后就可以享受以上所说的会员免邮费制度,酷爱游戏的你千万别错过这次机会呀!

全 国 首 家 自 选 式 游 戏 超 市

注:1. 本公司维修部新增业务,次世代主机内改制式,可适用于任何一种新旧电视。
2. 电话预约,送货上门,免费送货。
3. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。
4. 高价位收购各种 32 位游戏机,提供以旧换新业务,并可互换二手货。

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS 组装白手柄	18	10	SSJVC 光头	150	20	SS VCD 卡	560	20	GB 原装机	285	20
SS 组装黑手柄	28	10	SS 三洋光头	210	20	PS 豹三手柄	80	10	GB 超薄机	350	20
SS 连发手柄	45	10	索尼 HORI 手柄(五色)	55	10	AV 三分插	60	10	GB 放大镜	25	10
SS 组装记忆卡	78	10	索尼组装手柄	18	10	PS、SS、N64 方向盘	340	30	GB 摇杆	20	10
SS 原装记忆卡	130	10	索尼仿原装记忆卡	60	10	PS、SS 连发枪	65	20	GB 贴膜	15	10
SS 樱花记忆卡	95	10	PS 飞行摇杆	90	20	PS、SS 仿六四振动枪	220	20	GB 对战线	20	10
SS 豪华制转	70	10	PS 金手指卡(中文)	95	10	PS、SS 双用摇杆	110	30	GB 照像机	690	20
SS4MB 加速卡	90	10	PS VCD 卡	560	20	PS、120 格记忆卡	140	15	GB 打印机	690	20
SS 仿原装光枪	40	10	PS 制转	70	10	PS、SS 双用脚踏枪	230	30	GB 电源	25	10
SS 手柄 8 合 1 键	45	10	PS 对战线	30	10	SS AV 线	40	10	GB 皮套	25	10
SS 原装手柄六分插	220	20	PS 原装记忆卡	110	20						
SS 豹三手柄	70	15	PS 原装振动手柄	150	20						
SS 原装 3D 手柄	170	20	SS 对战线	35	10						
SS 端子线	40	10	SS 金手指卡	65	10						

邮购(汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙 12 号 (冠杰公司)收
邮编:100054 乘车路线:61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
业务电话:(010)63522272 赵小姐 批发电话:01391199244 孙先生

鞍山益友邮购价目

款到当天发货批量购买价格优惠代办托运
二手松下 29 寸三超彩电 1800 元,NEC14 寸 PC—TV 两用显示器 850 元。

本店新进一批记忆特佳,包装精美文字卡 *MD* 中文卡含精美大卡盒说明书非文字卡,均含说明书质量有保证含两块记忆电池

(MD 文字卡): 三国志 4 代(中文)110 元 太空战士(中文)139 元 超级大富翁(中文)80 元 吞食天地 3 代(中文)145 元 诸神遗产(中文)118 元 亚瑟传说(中文) 120 元 大航海时代 2 代 70 元 梦幻模拟战 2 代 70 元 皇帝财宝 80 元 古代封印 70 元 战斗传说 80 元 太阁立志传 100 元 新创世纪 80 元

(MD 普通卡): 机械战警 3 代 18 元 漫画地带 34 元 高速三轮赛车 18 元 北斗神拳 2 代 25 元
超级忍 3 代 24 元 卡达之剑 18 元 孔雀王 2 代 18 元 超级忍 1 代 18 元 武装雄英 18 元
机甲魔兽 18 元 大旋风 18 元 火爆警长 15 元 蝙蝠侠 18 元 银河武者 18 元
格斗三人组 18 元 忍者神龟 3 代 38 元 狮子王 50 元 蚯蚓战士 1/2 各 50 元 暴力克星 30 元
风中奇缘 55 元 格斗四人组 2 代 32 元 战斧 3 代 22 元 蝙蝠侠与罗宾 35 元 格斗四人组 3 代 40 元
战斧 4 代 25 元 兽王记 18 元 HQ 超级追踪 2 代 18 元 异形风暴 25 元 送报童 18 元
功夫侠客 47 元 魔强统一战 46 元 97NBA 48 元 空牙 28 元 雷鸟 4 代 25 元
火枪英雄 34 元 炮兵大追击 55 元 战场之狼 2 代 30 元 紧急任务 18 元 NBAJAM2 代 50 元
魔种 18 元 超级飞狼 18 元 西部牛仔 15 元 双截龙 2 代 15 元 忍者蛙 18 元
音速 5 代 55 元 顽皮熊 18 元 骷髅战记 18 元

(周边零配件): GB 电源薄/厚各 18 元 SS 手柄四分插 125 元 SS/PS 带遥控手柄(对)190 元 GB 镜面 23 元
爱普生 14 寸 0.28 逐行彩显 500 元 PS120B 记忆卡 110 元 GB 放大镜大/小 25 元 SS2 代枪/原/组 210 元/50 元
PS 手柄原装 65 元 GB 对打线 22 元 SS4M 特新加速卡 100 元 PS 随机原装振动手柄 230 元 GB 带小摇杆手柄 20 元
SS 原版透明手柄 80 元 SS/PS 两用多功能大手台 210 元 PS 全中文金手指 110 元 GB 超薄外壳 85 元 PS 飞行摇杆 100 元
GB 皮套大/小 20 元 PS 标准记忆卡 50 元 PS 标准透明记忆卡 65 元 PS 对打线 40 元 PS 振动手柄 130 元 3DO 连发手柄 60 元
原装 3DO 专用光头 160 元 原装 SNK 专用光头 190 元 通用 AV3 分插 50 元 万用大制转 135 元 SS16 倍记忆卡 95 元
GB 薄机对打线 40 元 SS 原装 JVC 专用光头 170 元 PS 原装短线光头 160 元 MD 连发摇杆手柄 22 元 原装 SS 三洋光头 200 元
PS 原装长线光头 170 元 MD2 型机 AV 转换盒 22 元 SS4M 记忆金手指 80 元 SFC6 分插 130 元 SS 对打线 55 元
GB 普通 VS 超薄对打线 40 元 MD 六键手柄 16 元 SFC 光盘机(含 5 张盘)1160 元 SFC 标准手柄 26 元 MD 大功率电源 25 元
MD 游牧者专用电源 35 元 SS 主机卡带插座 90 元 SFC 磁碟 50 张 120 元 SS/PS 专用电源 35 元 SS4 合 1 加速卡(32M)110 元
SS/PS AV 线 35 元 SFC AV 线 22 元 SS/PS RGB 线 21 针 40 元 SFC 主机火牛日/美 32 元 SS/PS S 端子线 42 元
SFC 金碟(5 张)180 元 SS/PS 标准手柄 28 元 SS 黑色多功能手柄 50 元 SS/PS 多功能两用中手台 115 元 SS/PS 专用制转 58 元

(FC 文字卡 2 合 1 卡 88 元含两本说明书) 太空战士 1/2/3 46/56/86 元 勇者斗恶龙 2/3/4 54/64/69 圣火徽章 1/2/3 64/84/84
魔神英雄传 49 元 吞食天地 49 元 三国志 2 代 74 元 里见八犬传 66 元 南北战争 66 元 不如归 66 元
帝国战记 66 元 蝙蝠战士 2 代 76 元 萨尔达传说 60 元 半熟英雄 46 元 宇宙世纪大战 76 元 重装机兵(中文)76 元
吞食天地 3 代(中文)76 元 封神榜(中文)69 元 荆轲新传(中文)46 元 圣火列传(中文)46 元 第四次机器人大战 79 元
铁拳对钢拳 84 元 第二次机器人大战(中文)69 元 (下面为 2 合 1 卡)太空战士+三国志 5 魔神英雄传+三国志 5
吞食天地+成吉思汉 太空战士 2+成吉思汉 三国志 5 代+太空战士 2 代 魔神英雄传+太空战士 魔神英雄传+太空战士 2 代 吞食天地+三国志 5 代 太空战士+成吉思汉 魔神英雄传+成吉思汉 吞食天地+太空战士

邮费如下:周边零配件免邮费,卡带挂号快件 2 盘内 12 元,3 盘以上 15 元,平邮 5 元一批,5 盘以上免平邮邮费。
地址:辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号 邮编:114033 收款人:王恩超 电话/传真:0412—6411210(白天) 6428320(夜间)

北京腾达游戏

（邮购价目）

原装土星机(JVC 光头) 970 元 邮费 70 元	PS 机 7000 型 1150 元邮费 80 元	GB 超薄手掌机(自带照明) 420 元邮费 25 元
N64 机(原) 1100 元 邮费 75 元	世嘉 MD 彩色掌机 530 元邮费 35 元	PS(内置 VCD) 1465 元邮费 70 元
世嘉 MD 机(双制式) 150 元 邮费 30 元	GB 掌机(超薄) 310 元邮费 25 元	

MD 卡：

文字类	中国象棋(中文)	65	新超级大战	85	沙丘	19
	太空战士(中文)	110	信长霸王传(中文)	105	忍者武雷传说	80
	封神榜(中文)	105	古代封印	58	梦幻模拟战 II (中文)	115
	大富翁(中文)	65	皇帝财宝	70	皇帝财宝(中文)	105
	三国 III (中文)	63	光明与黑暗(中文)	90	众神遗产(中文)	99
	水浒传(中文)	110	众神遗产	70	亚瑟(中文)	85
	中文三国 III + 信长野望(中文)	115	光明十字军	70	中文三国 V (中文)	155
	阿 Q 连环炮(中文)	125	梦幻模拟战 II	58	吞食天地(中文)	99
	大航海(中文)	95	织田信长(中文)	60	光之继承者	75
	悟空外传(中文)	90	大航海时代 II	60	太阁立志传(中文)	110
格斗类	真·侍魂	45	幽白 II	35	VR 战士 2	40
	侍魂	40	16 人街霸	115	龙虎拳	28
	七龙珠	28	豪血寺一族	80	世界英雄	60
	12 人街霸	28	真人快打 4 代	45	VR 战士对铁拳	35
	饿狼 II	70	摔角擂台赛	45	武士之刃	60
动作类	格斗四人组 III	37	丛林 II	28	侏罗纪公园	35
	格斗四人组 II	30	忍 II	20	侏罗纪公园 III	45
	格斗三人组	20	忍 I	20	七喜小子	40
	音速 II	25	复仇者	28	蝙蝠侠与罗宾	28
	音速 III	40	阿拉丁	28	水浒风云录	110
	音速 5 代	28	漫画地带	27	火枪沙丘合集	34
	蚯蚓战士 II	45	战斧 I	20	外星战将	20
	玩具总动员	45	战斧 II	20	兽王记	20
	音速 4 代	25	战斧 III	25	北斗之拳	20
	狮子王	26	X—MEN	35	上尉密令(24M)	37
	丛林日记	35	雌雄武士	20		
射击类	空牙	25	骷髅行动组	50	冲破火网	20
	真实谎言	28	火枪英雄	25	飞机四合一	55
	越空狂龙	20	鲛鲛鲛	20	飞机三合一	43
	魂斗罗	35	机械战警	20	空牙 + 雷电 + 坦克	43
	毁灭警官	27	原子战士 II 代	35	大坦克	20
	沙漠风暴	28	异形	20	大旋风	15
	异形战士	40	雷电传说	28	飞狼战机	15
体育类	疯狂赛车	30	98FIFA	43	篮球飞人	28
	顶级赛车	30	实况足球 II	25	邮费每盘卡 15 元，两盘 20 元，以此类推	
	摩纳哥赛车	25	台球传奇	24		
	98NBA	43	VR 赛车(原)	90		

本店收购 SNK 卡带 97 格斗王一片　　收购价 800 元

GB 卡目录函索每份 2 元

N64 卡：

推荐类	玛里奥 64	670	麻烦战士	670	耀奇岛 64	670
	J 计划 II	300	水上电单车	670	实况棒球	670
	实况足球 III	670	暴力推土机	670	飞行之翼 64	520
	玛里奥赛车 64(附原装手柄)	670	方程赛车	670	太阳方块	670
	炸弹人 64	670	时空战士	670	007 黄金眼	670
	机器猫	670	大盗伍佑卫门	670	实况 NBA 篮球	670
	MRC 拉力(对应振动器)	670	Q 版足球	670	VR 飞龙拳	670
	星际火狐 64(附手柄振动器)	670	大金刚赛车(对应振动)	670	滑雪 1080 度	670

	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
配件类	土星大摇杆(原)	190 元	30 元	PS 手柄(原)	90 元	15 元	GB 皮套	15 元	15 元
	土星方向盘(原)	420 元	45 元	PS 组装手柄	18 元	15 元	GB 放大镜	20 元	15 元
	土星炸弹人连发手柄(原)	200 元	20 元	PS 制转	50 元	15 元	GB 电源	15 元	15 元
	土星透明手柄(原)	90 元	15 元	土星制转	50 元	15 元	GB 对打线	15 元	15 元
	土星组装手柄	18 元	15 元	PS 记忆卡(芯片记忆)	30 元	15 元	N64 手柄振动器	250 元	25 元
	土星二型加速卡	48 元	20 元	PS 震动手柄	140 元	15 元	N64 手柄振动器(组)	160 元	25 元
	土星四合一卡	100 元	15 元	PS 大摇杆	125 元	20 元	N64 组装记忆卡	80 元	15 元
	土星组装光线枪	40 元	30 元	MD 电源	30 元	免邮费	土星金手指全集(PS)	50 元	免邮费
	土星四倍速卡	85 元	20 元	220 转 110V 电源	50 元	免邮费	PS 飞行摇杆	320 元	25 元
	PS 格斗手柄	30 元	15 元	GB 摇杆	25 元	免邮费	N64 透明手柄	250 元	免邮费
	土星 VCD 电影卡	600 元	50 元	土星记忆卡(芯片记录)	95 元	15 元	超任 AV 线	35 元	免邮费
	土星记忆手柄	125 元	15 元	MD 手柄	15 元	15 元	SS、PS，双用振动枪(可玩化解危机)	200 元	

土星原装碟	VR 战士 2	85 元	春风战斗队(3CD，附录像带，拼图)	160 元	VR 战士完美版	20 元
	梦精灵	85 元	豪血寺一族(附原装 IM 卡)	260 元	VR 战士写真集 LION	20 元
	世嘉拉力	85 元	紧张小子(附胸针等纪念品)	180 元	X 日本	20 元
	幽灵 8CD	280 元	雷鸟 5 代(附雷鸟音乐 CD 一张)	180 元	机动战舰	150 元
	VR 特警 I	85 元	喜欢你(2CD)	150 元	电脑天使	150 元
	VR 特警 II	85 元	SNK 最强马传说	180 元	病毒(3CD)	180 元
	索尼克合集	85 元	台球 3 代	150 元	胜利足球	75 元
	东京番外地	85 元	骨头先生(2CD)	160 元	银河之星(对应解码器版本，附送人物纪念卡)	190 元
	VR 战士对格斗之蛇	85 元	山卡赛车 II 代	150 元		
	快打刑事	85 元	斗士之历史	150 元		

邮费每盘 15 元，两盘以上 20 元，以此类推…

超任带节目一级软盘每张 3 元，邮购 30 张起邮，邮费 20 元，目录每份 5 元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号　　邮编：100050

电话：(010)63153732　　联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘 6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。



皇金荣应有尽有

北京皇金荣游戏兵团

（批发销售中心）

何劳您东奔西走

专业维修次世代游戏机，100%成功！

皇金荣把机遇送给做好准备的你！
本店应业务发展，现向全国诚招经销商！

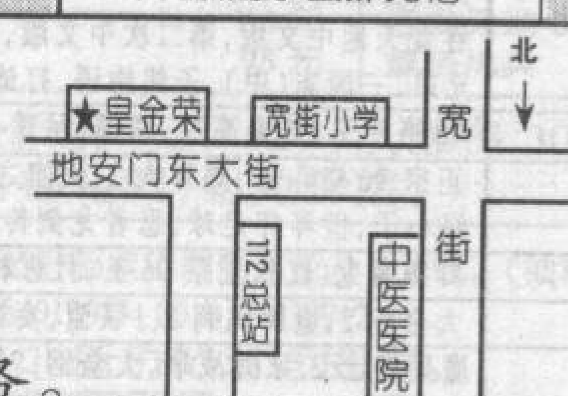
索尼原装套机(手柄＋直读＋AV线＋电源线＋保修卡) 1080元 快邮:110元 平邮:60元
土星原装套机白色 JVC 光头 1250元(手柄＋直读＋AV线＋电源线＋保修卡)1250元 邮费:70元
原装 GB 任天堂手掌机 293元 邮费:25元
原装超薄 GB 任天堂手掌机 345元 邮费:25元

本月特价：PS 原装振动手柄 138 元 SS JVC 光头 115 元 PS 光头 110 元

PS 配件	价格	邮费(元)		价格	邮费(元)		价格	邮费(元)
原装手柄	65	10	不带遥控电影卡	620	20	多功能格斗手柄(可换三种摇杆)	60	13
原装彩色手柄	60	10	普通电影卡	545	20	强力金手指卡	55	15
彩色格斗手柄	38	10	三用方向盘	430	35	超强力记忆卡(16倍)	70	13
组装手柄	18	10	台式专用大摇杆	240	40	原装台式专用大摇杆	170	30
中文金手指卡(强力)	85	15	AV 线	38	8	加强型豪华制转	58	10
专用光枪	55	16	对打线	35	8	新 4 兆加速卡(对应全部游戏)	75	15
原装记忆卡	120	10	PS、SS 通用电源	19	10	专用光电枪	38	15
仿真记忆卡	53	8	SS 配件			S 端子线	35	10
透明记忆卡	85	8	原装黑手柄	75	10	电影卡	530	30
带吸盘飞行大摇杆	90	18	原装白手柄	75	10	AV 线	35	10
加强型豪华制转	58	10	组装手柄	17	10	AV 转接器	60	20
红外遥控手柄(配装)	188	20	原装 3D 手柄	138	12	PS、SS 双用手枪	98	30
带遥控电影卡	610	20	强力连发格斗手柄	32	10	PS、SS 双用小蜜蜂光枪	95	25

◆免费招收会员，给你特大优惠。

地址：(邮购、汇款)北京市东城区地安门东大街 65 号
邮编：100009 收款人：李维隆(先生)
电话：(010)84014872 批发：01301165213
乘车路线：58 路皇城根北口，112 路亮果厂，13 路锣鼓巷，
2 路，104 路，108 路(宽街下)宽街路口西 200 米
欢迎各地玩友，同业人士来电、来人洽谈业务。



注意：本店现有部分玩友所需邮购物品，因字迹、地址、邮编不清，无法发货，请未收到货物者速与我们联系。

奔腾电子



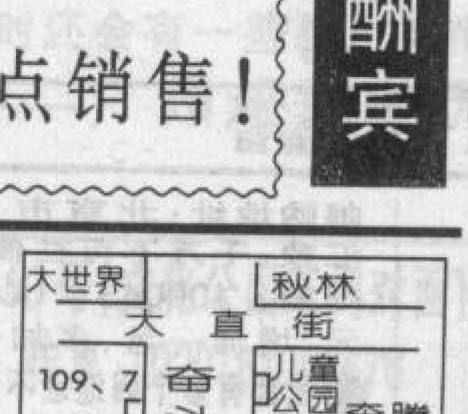
＊批发零售 SS、PS、N64、各档次 SFC、MD 及 GG、GB、16 位彩色掌机。
＊各种游戏软件
＊游戏配件大全
＊专业维修 SS、PS
＊二手货市场，外地邮购。

“街皇”
黑龙江总代理

一年包换！

迎暑假 游戏机“0”利点销售！ 大酬宾

地址：哈尔滨市南岗区人和街 97 号
“奔腾电子经销部” 邮编：150001
电话：(0451)2619605
传真：(0451)2665616
联系人：赵鸿鹏 赵平胜



浙江 三颖电器 义乌

义乌市三颖电器商行

本商行专业批发各种高、中档及家用电子游戏机，经营品种有：
PS 索尼机
型号有：5501、5502、5503、5903(带 VCD 功能)
7000、7001、7002(均带原装振动手柄)
SS 土星机(世嘉土星美版、JVC 土星、日立土星)
世嘉Ⅱ型机(双制式)、世嘉Ⅰ型机(双制式)
世嘉彩色手掌机(可外接手柄，连电视用)
任天堂 GB 手掌机 任天堂 GB 超薄手掌机
各种 8 位机

以上品种配件及卡带齐全，价格特优；另外本店设有专业修理人员进行调试及维修。在暑假期间本店还将以更优惠的价格回报广大电玩爱好者，欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路 92 号 邮编：322000
传真电话：0579—5535396、0579—5539523
手机：0579—9009835 联系人：徐桂生

广告

北京千里马游戏行邮购价目表

大宗批发电话：010－65958244

隆重推出："千里马友情大行动"

★原装 GB 口袋[POCKET]超薄机(超清晰改良画质,超省电,屏幕大小＝普机,机身超纤细随身"袋中宝",随机附送原电池两节)。

友情惊喜价:318 元/台(平邮 15 元,快件 40 元)

★友情震撼大调价:全面大幅调低 GB 卡及套机价格,友情真让利。

★GB 套餐 A:(GB 普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋88 合 1<含冒险岛 3>友情价 388 元(平邮 10 元,快件 45 元)

★GB 套餐 B:(金银版"夜光"超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋88 合 1<含冒险岛 3>友情价 558 元(平邮 10 元,快件 45 元)

★GB 套餐 C:(GB 口袋超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋88 合 1<含冒险岛 3>友情价 438 元(平邮 10 元,快件 45 元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(均可办理换卡服务,方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台,金银版"夜光"超薄手掌机 485 元/台　平邮 15 元/台,快件 40 元/台

(凡从本行购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡)

大惊喜:★ RB 饿狼传说 特别版(街机完全移植,超火爆直过 96 王)特惠价 48 元　吞食天地中文版(三国英雄传)只售 68 元　第二次机械人(中)只售 68 元　★口袋鸡仔育成(中文说明)只售 38 元　★98'实况足球世界杯(PS 全面移植,上佳操作感)只售 58 元

特价推荐:口袋恐龙 8 合 1(16M):口袋恐龙养成(中文)、98 足球、疯狂人猿 2、超级大事件、克星兄弟、索尼克 3D、蓝精灵 2、爆炸俄罗斯　只售 128 元

卡名	内容	价格
RB 饿狼 9 合 1(16M)	98 饿狼 RB,帝国反击战,炸弹人 6,幽白 4,希望之剑,法拉力赛车,魔鬼终结者,中毒英雄,百胜天龙	88 元
千里马 11 合 1(32M 典藏版)	第二次中文,吞食中文,三国志中文,口袋妖怪(蓝),大决战,炸弹人 5,信长,女神转生 Ⅱ,魔界塔士 3,阿蕾莎 3,第一次机械人	158 元
千里马 28 合 1(64M 黄金版)	新恶棍玛莉(8M),大贝兽物语,吞食中文,名侦探柯南,口袋妖怪(红),口袋(绿),口袋(蓝),小叮当赛车,百战小旅鼠,漆黑前奏曲,迷你四驱,正宗 96 王,圣剑传说,轰炸超人Ⅳ,幽白 4,弹平,美少女,洛克人,小叮当 2,樱桃小丸子,蜡笔小新,忍龟,雪山兄弟,兔宝宝	208 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语,坦克司令官,大贝兽物语,怪兽大竞走(光荣),头文字 D 外传,阿佛列鸡物语,口袋收藏品(10 项),98 大海战陆海空大战,正宗 96 王	158 元
改进版新经典 12 合 1(32M)	坦克司令官,陆海空大战,口袋魔鬼(绿),勇者,四驱兄弟,鬼太郎,希望之剑,领土模拟战,创世纪,月影村,吞食,三国	158 元
金榜格斗天书 26 合 1(64M)	正宗 96 王,斩红郎,街霸 2,95 格斗王,饿狼 2,世界英雄 2,斗神传,幽白 4,忍者乱太郎,洛克人 5,悟空激斗,狮子王,四驱车 2,美少女 R,篮球飞人,魂斗罗 2,天使之翼,叮当 2,激龟 3,小新 4,热血硬派,冒险岛 3,役满	188 元
千里马 12 合 1(精华版 32M)	大金钢 3,恶魔城之漆黑前奏曲,口袋妖怪(蓝),黑船党之谜,正宗 96 王,名作长廊 Ⅱ,骑士物语,樱桃小丸子,太空战士 Ⅲ,三国志(中文),魔法骑士,洛克人 5	158 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食天地中文版,第二次中文版,口袋恋爱,口袋妖怪(蓝),超级杀人事件,口袋轰炸队,机械人大战外传,金太郎传说,打蟑螂,四驱兄弟,三国志(中),子熊物语,打地鼠	158 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王,热血高校,物语,足球,躲避球,新记录,进行曲,排球,曲棍球,斩红郎,97 足球,96NBA	138 元
超强 28 合 1(32M)	正宗 96 格斗王,炸弹人 3,天使之翼,金刚战士 2,美少女,篮球飞人,忍龟 3,蜡笔 4,热血高校,兔宝宝,雪山兄弟,菲力猫,魂斗罗,好小子,世界杯足球,忍者龙剑传,泡泡龙,米老鼠 5,怒之要塞 2,顽皮童,蝙蝠侠,篮球,雀四郎	138 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红),正宗 96 王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	158 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志,信长,吞食,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次,GB 长廊,圣剑传说	158 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2,家庭战争,大金钢,95 格斗王,银河战士 2,第一次机械人大战,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1	158 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,魔界塔士 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,吞食天地,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4	158 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大,97FIFA,95 格斗王,96NBA,篮球飞人全国版,世界杯足球,11 项全能,高尔夫球,弹平,曲棍球,机车大赛,明星摔角,花式撞球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫,网球公开赛,橄榄球,热血躲避球	138 元
鸡蛋仔 11 合 1(32M)	口袋妖怪(绿),月影村,阿雷沙 3,第二次,辟邪除妖,养鸡物语,信长,隐忍 5,玛莉 64,大金钢 2,金牌玛莉 2	158 元
格斗天书 10 合 1(32M)	斩红郎,95 王,魔强统一战,世界英雄 2,幽白 2,街霸 2,饿狼,蜡笔小新,美少女,激龟 3	138 元
单卡	正宗 96 王,斩红郎,索尼克 3D,大金钢,三国志,饿狼 Ⅱ,世界英雄,风中奇缘,玩具总动员,98 大海战	48 元
	吞食,GB 钓鱼,口袋 Ⅱ(绿),口袋 Ⅲ(蓝),第二次,忍空,米蓬机器人,海陆空大战,月影村,98 足球,地下杀人事件,四驱车 Ⅱ,鬼太郎,口袋恐龙养成(中文,即侏罗记 Ⅲ),口袋恋爱,牧场物语,坦克司令官,美少女麻将 Ⅱ,98 棒球 RPG,动物收藏品(200 种养成),头文 D 车赛,太空 Ⅲ,暗黑封印 1+2	58 元

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏,绝无重复,所有文卡均有记忆,敬请注意。　另:GB 皮套 25 元/个,手柄 20 元/个,电源 20 元/个,放大镜 35 元/个,对打线 30 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个,2 个以上邮费 20 元。

独家推出　●FC 热血八合一:格斗传说,篮球,足球 3,新记录,排球,曲棍球,物语,躲避球。　只售 75 元

任天堂文卡(均附中文说明书,全新电池,均可在普通八位机上运行,凡从本行购 FC 卡,均赠永久性八折特惠卡,持卡即可按当月广告价八折购 FC 卡,次数不限)

特别推荐　★英烈(金庸)群侠传(电脑游戏完全移植,张无忌,杨过,郭靖……众多武林英杰伴你笑傲九州)
★宇宙威龙(太空 Ⅱ 中文版科幻 RPG 大作,奇幻情节,令人怦然心动)　每种只售 120 元

类别	类型	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
中文游戏	RPG	勇者斗恶龙 2 代	120	吞食天地 Ⅱ(即吞 Ⅲ)	95	魔域英雄	120	三国英杰	120
		最终幻想(银河时代)	120	魔神英雄(创世纪)	120	萨尔达传说	80	荆柯新传	70
		重装机兵	85	封神榜	95	外星战士 Ⅱ(加强版)	120	勇者斗恶龙 Ⅲ 代	120
	SLG	甲 A 联赛	120	第四次机械人	120	超级大富翁	120	战国群雄	110
		隋唐演义	120	楚汉争霸	120	超魔兽大战	110	南北战争(英)	70
		杨家将	120	爆笑三国	120	半熟英雄	110	水浒传	110
		三国忠烈传	120	第二次机械人	110	三国 Ⅲ	110	绝代英雄(第三次)	110
	特价特卖	争霸世纪		上海大亨		地道战		夺宝小英豪	
		林则徐		基督山恩仇记		三十六计		均为中文游戏	
		拯救世纪		疯狂鸡蛋仔		大战争		每盘一律 88 元	
日文		三国 2—霸王大陆	90	太空 3	95	维新之岚	148	光荣水浒	79
		勇者斗恶龙 4 代	90	光荣三国	78	圣火徽章	78	圣火徽章 2	95

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,每盘交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带,不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换。(若与划线条件不符,恕不办理换卡。)

(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)

邮编: 100043　(以上所登卡平邮一律免费,快件一盘加 15 元,增加一盘,多加 5 元。)　**电话:010～68807847**

●我部有多个因地址不清而退回的包裹,请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马玉泉店:地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车,启迪书店内　**古城店**:地铁古城站西北口,日月商城内

玉泉店新开设特价柜台,原价 5 折起,实惠多多多。

北京天安游戏王国（批发、零售、邮购）

为二手货市场更加繁荣昌盛，现大量高价回收各种游戏机，另有大批二手 N 制索尼电视及超任套机、3DO、土星、索尼机出售，主机或正版软件也可在本店相互交换，为确保消费者权益，买主机送保修卡，购任何卡若发现问题一个月内凭发票无条件调换。

本店有多种土星、索尼攻略及金手指密码，欢迎来店参阅！另有 97 格斗王艺术黑白及彩色布画出售。

次世代

原装土星机（全配置）	1050 元	土星原装 3D 模拟手柄	158 元	索尼（原装全配置）	1200 元	索尼多功能连发手柄	75 元
土星枪（送软件）	65 元	土星多功能连发可调手柄	50 元	索尼、土星原装光头	180 元	索尼会员手柄（彩色任选）	45 元
土星记忆卡（原装 16M）	120 元	土星原装黑手柄	68 元	索尼化解危机枪（送软件）	260 元	索尼格斗手柄	35 元
土星 4M 加速卡（全兼容送软件）	108 元	土星、索尼遥控柄（2 支装）	160 元	索尼原装记忆卡	120 元	索尼原装手柄	65 元
土星金手指（赠密码手册）	95 元	土星组装手柄	18 元	索尼组装记忆卡	40 元	索尼组装手柄	18 元
土星对战线（可接两台机）	58 元	土星 10 合 1 卡	168 元	索尼透明可存 30 个节目	100 元	索尼原装振动手柄	150 元
土星电影卡（真 2.0 版）	540 元	土星、索尼 AV 线	35 元	索尼全中文金手指（赠秘技册）	95 元	索尼豪华制转	60 元
土星豪华装制转	60 元	土星、索尼 S 端子线	35 元	索尼对战线（两台机对战）	30 元	索尼飞行摇杆（送软件）	158 元
主机邮费 100 元/台，配件 15 元/个		土星、索尼两用振动枪	225 元	索尼、土星通用电源	25 元		

换卡　无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店交换，若在本店购卡一盘，即为本店会员，便可在本店免费换卡，以后将永远享受买卡的优惠价格。

GB 卡价目表

14 合 1（吞食天地中文 + 第二次中文 + 口袋妖怪）	175 元	15 合 1（魔界塔士 2 + 家庭战争 + 大金钢）	158 元	热血 12 合 1（热血高校 + 物语）	138 元
12 合 1（陆海空大战 + 口袋妖怪绿 + 坦克司令官）	175 元	16 合 1（女神转生 + 雷光战士 + 魔界塔士）	168 元	格斗 28 合 1（96 格斗 + 天使之翼）	110 元
11 合 1（恶魔城 + 大金钢 3 + 黑船党之谜）	175 元	8 合 1（吞食天地中文 + 太空战士 + 96 格斗）	138 元	格斗 26 合 1（96 格斗 + 街霸 2）	118 元
12 合 1（太空战士 3 + 大金钢 3 + 青口袋妖怪）	175 元	8 合 1（吞食天地中文 + 鸡蛋仔 + 黑船党）	138 元	格斗 24 合 1（96 格斗 + 幽白书 4）	88 元
11 合 1（吞食天地中文 + 恶魔城 3 + 口袋妖怪）	175 元	5 合 1（恶魔城 3 + 黑船党之谜 + 三国中文）	78 元	格斗 21 合 1（96 格斗 + 斩红狼）	118 元
11 合 1（第三次中文 + 口袋妖怪 + 三国中文）	158 元	热血 8 合 1（96 格斗 + 热血高校 + 热血足球）	78 元	格斗 18 合 1（96 格斗 + 斗神传）	118 元

GB 主机

GB 套机（万信原装 + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 电源 + 任选格斗合卡 + 4 节电池）= 428 元，邮费 40 元单机 288 元
GB 超薄套机（原装 + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 任选格斗合卡 + 2 节电池）= 530 元，邮费 40 元，单机 388 元（颜色银灰、透明磨砂、黑、黄任选）
普机配件：皮套 15 元，放大镜 20 元，电源 15 元，手柄 15 元，对打线 25 元，屏幕膜 25 元，充电器（送电源）65 元
薄机配件：皮套 15 元，放大镜 25 元，电源 15 元，对打线（薄对薄或薄对普通机）55 元，主机邮费 35 元/台，配件 10 元/个
单卡：吞食天地中文 60 元，第二次中文 65 元，98FIFA 足球 50 元，饿狼Ⅲ 50 元，牧场物语 55 元，96 格斗王 38 元

FC 全中文卡

英烈群侠传	115 元	勇者斗恶龙 4	115 元	爆笑三国志	110 元	第四次机器人大战	98 元
甲 A 足球联赛	110 元	勇者斗恶龙 5	110 元	魔域英雄传	105 元	第二次机器人大战	85 元
隋唐演义	110 元	勇者斗恶龙 6	115 元	太空战士	110 元	圣火徽章 3	95 元
杨家将	110 元	三国英烈传	108 元	大富翁	110 元	吞食天地 3	85 元
风云（叛逆者之旅）	115 元	三国英杰传	105 元	水浒传	95 元	重装机兵	70 元

MD 机卡

世嘉 MD 彩色液晶手掌机（玩普通世嘉 MD 卡，可接电视、送电池盒及原装电源）620 元，邮费 30 元
世嘉Ⅱ型机（N－P 两用）160 元，邮费 30 元，世嘉卡同北京市场极低价格相同，但免邮费。

以上 GB、MD、FC 卡邮费 10 元/盘，欢迎来信来电索取各种目录。超任拷贝，凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。（须写清目录种类）
来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮（收） 邮编：100007 咨询服务热线：(010)84012073 (010)64338912
北新桥门市地址：乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车，红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址：乘 401、402、408、413 路公汽到酒仙桥商场下车燕山商场斜对面即是。

超童的追问

激动人心的世界杯刚刚降下帷幕，SEGA 的“梦幻阵容”又准备粉墨登场了，电玩业后次世代时期的三国之争是否又拉开了序幕？

中国的电玩业难道也象中国的足球一样永远只能看热闹、看门道？
8 位、16 位、32 位、64 位、128 位难道是我们永远追赶不上的一组魔数？
真的希望能早日见到中国的电玩产品在三分天下有其一这一天。

主机的机能越来越强大，寿命却越来越短。失败——再开发机能强大的主机——再失败——再开发……，是否是游戏业始终走不出的怪圈？

不理解游戏的真谛是什么？越来越脱离游戏者的真正所需！真正所求！只是一味追求主机功能的强大！电玩厂家是否正在自掘坟墓？

艰难的年头，清淡的市道，暑期能否带来一点生机？

超童将秉承创办时的宗旨：服务大众，为中国电玩业的发展尽一份微薄之力。

暑期的各种优惠不言而喻，同时还会有一些新产品带给您，请不要忘了及时与我们联系——**广州超童电玩业**，一个值得您信赖的朋友。

地址：广州市西堤二马路 16 号中百电子城 10 号（文化公园正门对面）
电话：(020)81091576 01393000977 传真：(020)81091576
传呼机：(020)87767766－98726 邮编：510130
联系人：孙宁 陈慧玲

山东 东营

特喜！

为答谢广大消费者厚爱，我公司郑重决定，对以前从我公司邮购 SONY、SS 土星机的用户，按每机 200 元返回。并调整暑期优惠价如下：

索尼 PS	7000 型	1180.00 元
	5501 型	1380.00 元
	5502 型	1320.00 元
土星 SS	黑 SS	1080.00 元
	白 SS	1280.00 元
	胜利 SS	1280.00 元
	透明 SS	1280.00 元
世嘉机	16 位	190.00 元

地址：山东东营油田客运中心站新产品推广中心
联系人：王京林
电话：0546－8778441 8223040

注：山东省境内专人送货

广告

UN 游戏快递

特别介绍：
GB 套机(GB 机＋皮套＋电源＋放大镜＋手柄) 328 元 邮费 10 元
GB 套机(GB 豪华超薄机＋电源＋放大镜＋皮套) 380 元 邮费 10 元
任选一卡只需 68 元(16M)
64 合 1(48 个节目不重复) 56 合 1 40 合 1 29 合 1 60 合 1
48 合 1 36 合 1 30 合 1 28 合 1

GB 卡

GB 机(原装)288 元/台，超薄豪华型 340 元/台 邮资机器 15 元，卡 10 元　　八位游戏机＋枪＋卡 70 元 邮资 15 元

12 合 1(F)陆海空大战 宠物蛋 口袋怪兽 月影村 四驱车 吞食天地 中文三国 鬼太郎 希望之剑 勇者传说 创世纪外传 领土模拟战	155 元
11 合 1(B)宠物鸡 口袋怪兽 第二次 大金刚 2 月影村 阿雷沙 3 隐忍 5 玛莉 2 避邪除妖 信长野望 N64 超级玛莉	155 元
10 合 1(F)大金刚 3 96 格斗 口袋怪兽(青) 第二次 萨尔达传说 月影村 圣剑传说 隐忍 勇者冒险 口袋轰炸队	155 元
12 合 1(H)大金刚 3 恶魔城 3 黑船党之迷 口袋怪兽(青) 96 格斗 中文三国 太空战士 3 魔法骑士 2 洛克人 5 骑士物语 玛莉 2 樱桃小丸子	155 元
9 合 1(C)超级装甲骑兵 口袋怪兽 月影村 宠物蛋 洛克人 5 96 格斗 中文三国 太空战士 3 四驱车	155 元
14 合 1(A)大金刚 2 第二次机器人 中文三国 J 联盟 圣剑传说 隐忍 吞食天地 信长野望 复活邪神 女神转生 2 魔法阵 玛莉 2 超级玛莉	155 元
14 合 1(B)第二次中文 中文吞食天地 中文三国 四驱车 口袋怪兽(青) 金太郎传说 打蟑螂 子熊物语 打地鼠等	155 元
16 合 1(B)中文三国 吞食天地 SD 战国传 女神转生 2 雷光战士 魔界塔士 SD 机动战士外传 魔法骑士 2 玛莉兄弟 3 天使之翼 篮球飞人 白书 4 达菲鸭 热血物语 美少女战士 小新 4	155 元
11 合 1 第二次机器人(中文) 吞食天地(中文) 三国志(中文) 口袋怪兽 陆海空大战 炸弹人 5 代 信长野望 女神转生 2 魔界塔士 3 阿雷沙 3 第一次机器人	155 元
10 合 1(E)口袋怪兽 月影村 第二次机器人 洛克人 5 96 格斗王 圣剑传说 太空战士 3 萨尔达传说 三国志(中文) 魔法骑士 2	155 元
10 合 1 司令官月面之战 大贝兽物语 怪兽大竞走 头文字 D 外传 阿佛列鸡 牧场物语 陆海空大战 口袋收藏版 96 格斗王	155 元

11 合 1(A)第二次机器人中文 三国中文版 口袋怪兽 女神转生 2	130 元	9 合 1 第二次机器人 三国中文 圣剑传说 魔界塔 2 女神转生	110 元
20 合 1 体育全集 亚特兰大 97FIFA 95 格斗 97NBA	130 元	15 合 1 96 格斗 饿狼传说 2 洛克人 3 幽白 4 飞龙拳外传 小新 5 超级玛莉	78 元
11 合 1(E)第四次机器人(中文) 校园 OK 四驱小子 大战争	130 元	15 合 1 96 格斗 饿狼传说 2 洛克人 3 飞龙拳外传 米奇 4 美少女传说 魂斗罗	78 元
12 合 1(E)第四次机器人(中文) 口袋怪兽 魔法阵 2 大战争	130 元	14 合 1 96 格斗 音速 玛莉欧 灌篮高手 2 J 联盟 魂斗罗 花式桌球	78 元
13 合 1(E)第四次机器人(中文) 四驱小子 三国中文 女神转生 2	130 元	14 合 1 饿狼传说 3 吞食天地 机器人大战 音速 5 小新 4 小叮当赛车	78 元
12 合 1(G)斩红郎 96 格斗 97 足球 96NBA 热血拳击	130 元	14 合 1 96 格斗 忍者乱太郎 幽白 4 剑勇传说 小新 5 忍者龟 3 足球	78 元
16 合 1 斩红郎 玛莉 6 代 三国中文 大战争	110 元	14 合 1 饿狼传说 3 96 格斗 音速 5 海空大战 四人麻雀 双截龙 3 热恋四驱	78 元
21 合 1(A02)96 格斗 斩红郎 剑勇传说 玛莉 4	110 元	12 合 1 96 格斗 街霸 2 灌篮高手 冒险岛 4 魂斗罗 4 96NBA 玛莉 64	78 元
21 合 1(A03) 96 格斗 斩红郎 悟空飞翔传 玛莉 4	110 元	10 合 1 96 格斗 95 格斗 饿狼传说 3 洛克人 3 花式桌球 国际象棋 扑克	78 元
11 合 1 斩红郎 J 联盟 灌兰高手 2 魂斗罗 花式撞球	98 元	7 合 1 96 格斗 饿狼传说 2 忍者乱太郎 灌篮高手 幽白 2 世界杯足球	78 元
10 合 1 萨尔达 吞食天地 鬼神降临 5 三国中文 领土模拟战	110 元	5 合 1 恶魔城 3 黑船党之谜 三国志(中文) 创世纪外传 沙特传说	98 元

GB 单卡一律 48 元

四驱车 1	四驱车 2	口袋怪兽	月影村怪物	第二次机器人	大战争	98FIFA	96 格斗	中文三国志	地下游园杀人事件
97FIFA	鬼太郎	95 格斗	麻雀	新钓鱼	动物王国	荣光足球	饿狼 3	太空战士	坦克司令官
棒球	七龙珠	世界英雄	头文字 D	音速 5	黑船党之谜	牧场物语	泡泡龙		

新上市单卡 第二次机人(中文) 吞食天地 3(中文) 新玛莉 2 代(8M) 一律 70 元

世嘉卡

世嘉机Ⅱ 160 元/台
邮资：15 元/台 世嘉卡：10 元/片 20 元/三片以上

水浒传(中文)	165	98 法兰西世界杯	60	封神榜(中文)	155	大富翁(中文)	75
三国 3＋信长	100	吞食天地 3(中文)	165	信长霸王传(中文)	125	武将风云录(中文)	115
古代封印	65	大航海时代 2	65	众神遗产	65	梦幻模拟战 2	65

8 位卡价目：

		世纪大战	75 元	萨尔达－中文版	65 元	南北战争	70 元
半熟英雄	50 元	荆轲新传－中文版	55 元	魔神英雄	55 元	水浒传	53 元
SD 机动战士	62 元	恐龙斗士Ⅰ	65 元	成吉思汗	55 元	英雄战记	85 元
三国志Ⅱ	65 元	恐龙斗士Ⅱ	65 元	重装机兵－中文版	80 元	太空战士Ⅰ	65 元
三国志Ⅲ	48 元	吞食天地Ⅰ	70 元	第二次机械人－中文版	75 元	太空战士Ⅱ	65 元
三国志Ⅴ	52 元	吞食天地Ⅱ	80 元	圣火烈传	50 元	太空战士Ⅰ＋Ⅱ	95 元
圣火徽章	68 元	铁拳对钢拳	70 元	勇者斗恶龙Ⅲ	66 元	太空战士Ⅲ	76 元
圣火徽章Ⅱ	70 元	帝国战记	70 元	勇者斗恶龙Ⅳ	76 元	封神榜－中文版	75 元
圣火徽章Ⅲ	75 元	钢弹物语三	70 元	里见八犬传	60 元	第四次	66 元
黄金组合四	150 元	萨尔史传说	55 元	不如归	60 元	吞食天地Ⅲ	75 元

PS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装索尼手柄	70	15
组装索尼手柄	20	15
原装记忆卡	120	15
索尼记忆卡 15BLOCK	50	15
索尼记忆卡 120BLOCK	150	15
索尼金手指	65	15
索尼无线手掣(二对一)	170	15
索尼 VCD 电影卡	640	30
索尼制转器	55	15

SS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装土星手柄	70	15
组装土星手柄	20	15
16M 记忆卡	100	15
8M 记忆卡	85	15
SS 电影卡(原装/组装)	730/540	15
SS 加速卡	80	15
SS 无线手掣(二对一)	170	15
SS 制转器	55	15
SS 枪	60	15

综合附件

彩色 GB 机(用普通 GB 卡) 700 元 邮资 15 元
原装彩色液晶手掌机(用普通世嘉卡)600 元 邮资 30 元

综合附件	价格	邮资
土星 JVC 光头	160	20
土星三洋光头	160	20
索尼光头	160	20
土星、索尼两用冲锋枪	190	30
土星、索尼 N64 三用方向盘	370	50
方向盘 SS/PS	280	50
土星四合一卡(加速、记忆)	85	20
土星 必杀记忆手柄	220	20

邮购地址：天津市 228 号信箱　邮编：300020
收款(信)人：杨运芳　电话：(022)27302546
天津专卖店：和平区多伦道 169 号(多伦道与甘肃路交口大院内)
天津东方商厦五楼儿童大世界“智慧王国”(南开区西南角)
沈阳专卖店：沈河区小北关街 92 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话：(024)8505596

可供软件： 公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种，价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

●本地玩友以门市当日报价为准

秘技天地 方偏技秘

MI JI TIAN DI

主持人：风马

PS 胜利十一人3·法国世界杯 FP 5

全明星队：在游戏的主菜单画面，顺序输入上上下下左右左右×○，听到音效即告成功；之后选择球队时按 L1 和 R1，就可以使用“CLASSIC ALL STARS”了。

使用相同的球队：当上述秘技成功后，在选择球队时，只要 1P 在选择之前先按住 L1 和 R1 不放，让 2P 先选定这个队，之后 1P 也可以松开两个键，来选择同样的球队了。

北京　全部看了 50 场以上比赛，高呼世界杯万岁的　风马

马语：这届世界杯使风马少睡了近 200 小时，这背后是在小组赛之后只有三场预测错误（均与克罗地亚有关）的沾沾自喜来做精神支柱的。本届中，风马欢呼法国捧杯，崇拜丹麦极富冲击力的打法，婉惜英国的为规则而牺牲，蔑视尼日利亚的一盘散沙，平静对待亚洲的全军覆没，并且为法国有这样一支强大（除前锋）、顽强、为祖国争光的球队而感到羡慕不已……总之，世界杯太美好了，就是不知下届自己能不能到日本或韩国替本国球队当一回狂热的“足球流马”！

ARC 星域斗士 2 FP 5

选用 BOSS：本游戏共有三种选用 BOSS 的方法。

（一）：①在底板的 TESTMODE 中输入 K↑↓←B→B 雷怨就会出现。②输入 B↓K↑M 可选用 KAEDE

（二）：①在选人画面将光标移至白虎处输入↑↓←←→←↑可选用雷怨②将光标移至 RAIN 处，输入↓↓←←↑、KAEDE 出现

（三）：底板安装超过 400 小时，雷怨出现，超过 600 小时，KAEDE 出现

两名 BOSS 出招表：

KAEDE

必杀技：①影缝↓↘→+A　②破碎光轮↓↘→+B

③夏之术↓↘→+C ④变神影↓↙←+A

超必杀：①冰龙招来↓↘→+AB　②火龙招来↓↙←+AB

雷怨

必杀技：①转身雷击↓↘→+A 或 B 或 C

②雷音术↓↙←+C ③崩击斗↓↘→+D 后+A 或 B 或 C

超必杀：①大疾风斩↓↘→+AB　②里瞬狱↓↙←+AB

重庆　56005 部队　欧阳传泽

ARC 合金弹头 2 FP 5

部分隐藏的人质：第一关，一开始时，有几棵香蕉树，在最后一棵香蕉树处向上开枪，可打下两名人质和一串香蕉。

第二关，一开始在冲进墓穴前有一个木桶，跳上木桶（注：不要打掉木桶，否则强制过版），然后，边跳边向前开枪，可打出 2 名人质。打掉木桶，冲进墓穴后，向前过一道铁门，头顶上有一块铁板，跳着向上开枪，可打下 1 名人质；再向前，有一群蝙蝠飞出的古墓处，消灭敌人，冲进古墓，开枪，又可得到 1 名人质。

第三关，在此关进行到差不多一半时，背景画面有一个带着烟囱冒着黑烟的火车头，在烟囱处向上开枪，可打下 3 名人质。

第四关，在打掉一辆印有“毛传”的双层巴士后，向前走，版面分为上下两层，在下面一层的偏左边处，向上开枪，可打下 3 名人质和一个减肥剂。

第五关，在冲进地铁隧道前有一个斜坡，斜坡前有一处伸出的阳台和楼梯，在此处，向上开枪可打下 3 名人质；冲进隧道，在打第一列火车时，背景为一标着记号“5”的红绿灯立柱处，在红绿灯下面向上开枪，可打下 3 名人质；然后，冲到铁路的尽头时，铁路有一个打弯的走向，在打弯处向上开枪，在附近可打下 3 名人质；最后，在关底 BOSS 前的一斜向上楼梯前以及关底 BOSS 处，向上开枪，均可打下 1 名人质。

第三、第四关 BOSS 处，如能拖一点时间，均可引出一名人质。

上海　陆磊

第六关：在第一个有楼梯的探器灯处，往上打会有一个老头；往前走到会翻动的桥前面对着标牌打几枪又会出现一个老头。

浙江余杭　张宇明

隐藏的加分：第一关，关底 BOSS 处，如能先打掉其左右两翼，可多得 6 万分（建议先打右翼）。

第二关，一开始有一个石像，向石像的左眼开枪，可掉下一个宝石。

以后，可遇到一些矿工，只要将矿工头顶上的蝙蝠打掉，矿工就会伸出大拇指夸奖你，随后，他会为你挖掘出一些宝物。之后，又会遇到一具戴着帽子，穿着衣服的死尸，砍它一刀，可得 5 万分宝石。在此之前的墙壁中，有一个刻着眼睛的石像，向眼睛开枪，可得一宝石，此关后半部也有类似的一个，可得一串宝石。

在此之后，玩家会遇到有两座狗的石像的地方，向上跳，似乎看到石像上有宝物，但又得不到，别着急，向前走，有一处向上跳的四级石阶，在第三级石阶处，向右前方跳，即可跳到一块石头上，向前跳，可看到两个宝箱，再向前跳，就可跳到狗的石像上，在第二座狗的石像上有一个宝箱，开它一枪，可变成一个阿拉丁神灯，先别急着吃（现在吃只得 10 分），等待 4、5 秒，会出现灯神的模样，这时跳过去，可得大约 10 枚，每枚 8600 分的金币；别以为一个神灯就够了，跳着再向上开枪，又可得一个阿拉丁神灯。不过这里的跳跃颇具难度，要小心。

第五关，此关有许多小骄车，只要跳上小骄车跳着向下开枪，小骄车会爆炸，然后，你会被炸得托起来，就可得到一些宝石以及 R 弹。

在冲进隧道的斜坡处，有一棵树，向树上开枪，可得一些苹果。此外，在第一关和第五关，会出现一群直升飞机，为首的为一红色的直升飞机，只要追着它打，将其击毁，以后的飞机会相继撞毁这样不但节省时间，又可得高分。

上海　陆磊

马语：本期收到许多关于这款游戏的秘技，基本上是隐藏人质及宝物的，这里择优录取了两份，当然还是没能将全部的隐藏物写全，玩友们就积少成多吧！

ARC 幕末浪漫～月华的剑士 FP 4

庆一郎的最强连击：跳跃+B，←+B，狼牙（←蓄→+C），接·狼牙（←↙↓↘→+C），在敌未落地时真·狼牙（↓↙←↙→+AB），杀敌 60%HP，若最后接上的是最终·狼牙（↓↙←↙→+B），杀敌 90%HP。（注：必须在“力”的情况下，且时间要掌握得非常适当）

晓武藏的加强追击：（最好在通常技后）桐吓（←↙↓↘→+A），在四连斩的桐吓未出第四斩时接五轮连（→↘↓↙←→+AB），杀

敌60%以上HP。(注:必须在"力"的情况下)

枫的连击:跳跃+B,↓+A(为了使对手失去防御),一刀·连刀斩(↓↙←+A连续二次),于第二斩后马上接活心·伏龙(↓↙←↙→+AB),杀敌50%以上HP,若最后接的是活心·亢龙(↓↙←↙→+B),杀敌60%以上HP,若在觉醒后接上述的连击,杀敌HP更多。(注:必须在"力"的情况下)

方守矢的连击:跳跃+B,↓AAAB,活杀·十六夜月华(→←↙↓↘→+AB),杀敌50%HP。(注:必须在"技"的情况下,且此招最好把敌逼至角落,开始的通常技可变动)

广东湛江 不希望别人用马语或风论来搭话的判逆人士 刘国辉

ARC 97格斗之王 FP 4

爆走八神庵的一击必杀:(96模式)有两个气点,爆掉一个;①八神在角落:站立重拳+屑风(近←↙↓↘→+A or C)+站立重拳+屑风+站立重拳+暗勾手(←↙↓↘→+C)+八稚女(↓↘→↘↓↙←+C)②对手在角落:跳跃重拳+下蹲重拳+屑风(近←↙↓↘→+A or C)+下蹲重拳+暗勾手(↓↘→+C)+八稚女(↓↘→↘↓↙←+C)

暴走莉安娜的一击必杀:(选用96模式)有两个气点:爆掉一个,对手在角落;①跳跃重脚+下蹲重拳(↙+C)+威武军刀(←蓄→+B)这时摇杆后拉,再用一个威武军刀+旋转火花(↓↘→↓↘→+B or D)②跳跃重脚+下蹲重拳+挥武军刀+站立重脚+旋转火花(↓↘→↓↘→+B or D)

坂崎良的击必杀:(选用96模式,有三个气点,爆掉一个)

跳跃重脚+站立重拳+天地霸煌拳(↓↘→↓↘→+A or C)

对手晕点+下蹲重拳+龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+A or C)

罗伯特的一击必杀:(选用96模式,有两个气点,爆掉一个)

跳跃重脚+飞燕龙神脚(空中→↘↓↙←+B or D)+站立重拳+极限流连舞脚,然后下蹲轻拳或轻脚抵消+龙虎乱舞

邪恶克莉丝的一击必杀:(选用96模式,有两个气点,爆掉一个)

跳跃重拳+站立重拳+(近←↙↓↘→+A or C)+大蛇难(↓↙←↙↓↘→+C)

邪恶夏尔米的一击必杀:(←↙↓↘→+A)+下蹲重拳+雷光拳(↓↘→↓↘→+C)也选用96模式,两个气点,爆一个

邪恶七伽杜的一击必杀:随便用哪一个模式

先用一个反绕两半圈的超杀,然后用最快速度输入(↓↘→↓↘→+C)的必杀或超必C钮要接住,待自动发射时,对手正好起来而构成一击必杀。

二阶堂红丸的一击必杀:(选用96模式,有两个气点,爆掉一个)

特殊技(跳跃时+↓+D)打全后+站立重拳+特殊技(→+B+大发电者(↓↙←↓↙←+C)/雷光拳(↓↘→↓↘→+C)

具有隐藏结局的队伍:

①草雉京、八神庵、神乐千鹤 ②草雉京、矢吹真吾、任意一人

③草雉京、坂崎良、特瑞 ④京、坂崎尤莉、不知火舞

⑤拉尔夫、克拉克、麻宫雅典娜 ⑥克拉克、大门五郎、真·七伽社

⑦草雉京、八神庵、特瑞

河北唐山 任亮

风论:在对战游戏中进行组队是SNK的一大创举。随着格斗游戏的鼎盛,人们发现即使角色再多,玩者也嫌"人物太少了",组队则使这样的情况好转。而通过特殊人物组合带来的隐藏结局,则更使组队的系统趋于完美。

PS 最终幻想7 FP 5

究极绝招:游戏中我方所有角色都有一招必杀技。当我方任何一个角色的HP是7777时(被敌人攻击后,HP减至7777同样有效),画面上的所有人便都不能动弹,只有HP为7777的角色会进攻敌人,直至把敌人全灭为止,而每一次进攻均会扣除敌人HP7777点,极为厉害。此法对关底魔王同样有效。建议大家通过各种不同的魔晶石和装备组合出一个HP最高值为7777的人来,那样打最终之战便极为轻松。克劳德连斩最终魔王38刀直至打它消灭的滋味你尝过吗?

杭州 潘韬

PS 寄生前夜 FP 7

巧打最终EVE:在游戏第二循环的隐藏大厦中,最顶层(也就是77F)的最终EVE极为厉害,HP也极高,直接攻击便可损害大半血;利用小女孩身体进攻更是无法回避,幸好没有直接攻击力,大多是"钝化"和"混乱"等属性攻击;能量攻击最为利害,可令HP只剩1点。要打败她,是有很大的难度。对付她,千万不要用连射度高而杀伤力小的武器,最好使用散弹枪M10B。还要巧妙运用PE能力,使用PE回避和加速极为有效,对了,还要多带一些回复、治疗混乱和钝化的药,这样打起来可以轻松许多。

BONUS POINT多得法:在战斗结束式提升等级时,都可取得BP。而每100点BP可增加1点能力值,如何取得更多的BP值对战斗极为有利。在此介绍一下取得方法:在战斗中尽量避开敌人的攻击,因为若被敌人击中过,BP值便会大幅下降,而完全避开敌人的攻击,那便可取得100%的BP值了。

杭州 潘韬

PS 异度装甲 FP 6

无限金钱:在第二张CD主角黄打败其父后,可乘空中战舰到达地图中央的灯台(即98年第5期《电软》所提到的"古代神殿")底部,走下机甲进入其中一幢高楼下面的门,可发现一个"小丑",在这里可以购买强力装备和改造机甲,在他身旁有几个宝箱,取得宝物离开这幢高楼后,再次进入,你会发现"小丑"身旁又有几个宝箱,这样一进一出,就可无限取得道具,再把这些道具卖给"小丑"资金就会越来越多,赶紧在这里换成强力道具吧!

四川泸州 "榜"上无名,成功之"路"还得走的 王茂(服部梦藏)

PS/ARC 铁拳3 FP 4

KING的七连投技:←→↘+□△or×○中△+□+□△中△+△+□△ 中 ×○+□△ 中 □+△+△+×○ 中□+△+×○+□△中×+□+△+×○+△○□×,其中连写为同时按,加号连接为顺序按,"中"表示击中对手时。□△×○分别代表左拳、右拳、左脚、右脚。Power:150%以上,完全击中可令140% Hit Point的对手K.O。

广西南宁 貌美如花沉鱼落雁闭月羞花纯真无邪

人见人爱人气直逼梁咏琪天后的女孩 丁叮

脸长嘴大长发(粪?)飘飘四蹄着地尾巴乱摇人人喊打威力比齐克劳撒帝王的风马眼睛一亮……

PS 生物危机2 FP 2

第四生存者:现在我们玩到的《生2》有两种版本,美版和日版,美版是没有S级评价的,它的最高评价是A级,所以美版第四幸存者出现方法是:选用正常模式,用角色LEON在3小时内通关,并不使手枪及麦林枪组合枪的情况下,取得A级评价后存档;用角色CLAIRE,在与上相同的情况下,接存档游戏并取得A级评价后,第四幸存者HUNK即出现(即完成游戏A,B一次并评价都为A)。而日版中HUNK出现则难度大些,选用正常模式,使用LEON在不使手枪,麦林枪及组合枪的情况下,少使回复物品两个小时内通关存档(此时评价为S级);选用CLAIRE接LEON存档在与上相同情况下通关,也要取得S级评价存档

(称为 A,B 游戏一次),可得第四幸存者存档文件名。

马语:关于"第四生存者"模式最近有一些异议,主要原因是因为"生物危机 2"分美、日两种版本,这两种版本的方法不完全相同,这次再登出来,希望能给大家解惑。

隐藏第四幸存者 TOFO(豆腐):TOFO 出现条件为:接上边 S 级评价存档,游戏再进行 A,B 两次都取得 S 级评价,既会出现 TOFO 存档(定要 6 次 S 级评价)。豆腐人如其名,身如方块,浑身雪白,受伤会慢慢变红;手拿格斗刀,且只有手套拿刀在空中飘;豆腐通关路线与 HUNK 一样,所遇敌人也一样只是豆腐,只装备有格斗刀,两个小加血草,乃一个解毒草。

安徽宿县　非常崇拜一心,替风马着想却会因不登本人秘技而将风马变成丧尸的 G 病毒的设计者　威廉·贝肯

PS 生物危机 2 FP 5

隐藏的胶卷:其实,只要是以男、女主角开始的游戏,都可拿到一个隐藏的胶卷。方法是:在警察署二楼西侧,那间有 S.T.A.R.S. 全员合影房间中,将那张合影前面的桌子调查 50 次,即可拿到。在暗室冲洗后可得到照片 D,其文字内容为"期待のニユー　フェイス"(期待的新面孔)。能在这种阴森的气氛中看一看这张照片,确可以换一换心情(照片的内容各位拿到后就知道了)。

江苏连云港　王中伟

PS 真人快打·三部曲 FP 6

使用隐藏人物 CHAMELEON:首先在人物选择画面中,选用 SMOKE 然后立刻按着←+□+△+L1 及 L2(或 R1 及 R2)不放在游戏开始后便可。

使用旧版人物:在人物画面中,首先移到 Kano Rayden、Kung Lao 或 Jax 三人中的其中一人,接着按 SELECT 键,该人物画面便会转变为旧版人物。

选关:在选择人物之后,便按着↑+START 键不放,当进入显示对手画面时,便可以按着:←/→来选关,即在按着↑+START 不放的情况下来加入左右方向,之后只要放手便可选择玩家喜欢的 Stages 了。

"?"OPTION:玩家在进入 OPTION 中,先按着↑+L1+L2+R1+R2 不放,便可以选择"?"一栏,当中有一些特殊设定予玩家自行更改,其中内容如下:

项　目	效　　果
Button Fatalities	当设定为 ON 之后,便会进入简易输入方式,当画面出现 Finish Him 时,只需按一个键,便可使出究极神拳来了结对手(□:Brutality,△ Fatality1,○Fatality2,L1/L2:Friendship,R1/R2 Animality)
Instant Agressor	设定为 ON 后,Agresso 计便会维持全满状态
Normal Boss Damage	设定为 ON 后,Boss 所受伤害会减少
Low Damage	设定为 ON 后,减低所有攻击的伤害度
Health Recovery	一段时间后,体力会慢慢自行回复

重庆　56005 部队　欧阳传泽

PS 斗魂烈传 3 FP 5

各种隐藏项目:玩家只要照下表指令来输入,便会有不同效果出现,而其中若成功输入使用隐藏人物指令时 PUSH START 更会有不同颜色变化。

指令 Title 画面时输入	效　　果
□、○、→、←、SELECT 键	可使用 S、S、Machine
△、×、↑、↓、SELECT 键	可使用蝶野
□、×、→、↓、SELECT 键	可使用狂神 Liger
○、△、←、↑、SELECT 键	可使用 Tiger Mask
R1、L2、L1、R2、SELECT 键	在"Edit"模式中增加一个名为"入场主题的选项"
L1、R2、←、○、SELECT 键	以田木选手为背景的标题画面。(只适用于限定版:可用○键来观看其他相片)

Edit 中的隐藏项目:在 Edit 中,除了可增加"入场主题"之外玩家可在登录姓名一项,输入"スペシャルで游びたい"之后,在创造新人物时,游戏便会增加四项设定。

重庆　56005 部队　欧阳传泽

SS 死亡之屋 FP 7

血格无限、自由选关:首选在标题画面中,输入 L、R、R、L、R 之后,有一下音效便告成功。接着再进入 Saturn Mode 中,选择好人物后,选按着 L+R 不放,再按 START 键便可进入选关模式,而当中更有血格设定。　重庆　56005 部队　欧阳传泽

SS 公主的王冠 FP 3

小妖精的五枚糖果:第一枚糖果就不用说了;第二枚糖果在皇城的一楼,当出现"中庭へ"后进入,与骑士团的骑士交谈,便可进入一个地下室,打败怪物即可得到;第三枚,在由三个材子组成的 CAD-HOBADHO 材中,(在取得"エグドラシルの果实"后)先战士材中,找到一名战士交谈得知,那座剑的石碑下有洞窟,进去打败怪物,然后去魔术师的材,经过与战士的材一样,然后即可得到第三枚糖果;第四枚糖果,在你把全部共三章乐谱拿给"VALENADINE 材"左边的那个"吟?诗人"后便可以得到;第五枚糖果,在取得"时空的魔法石"之后,再去那条古龙那里,它会告诉你"LOWGROVE 材"东南面的一座塔,战胜里面的怪物即可得到。

关于三章乐谱:第一章在被龙袭击的材的西南面的洞窟中;第二章在"FROGGER POND 材"询问最右边的那只青蛙后,东南方会出现一个森林,在那里你会得到一把钥匙,这把钥匙是进入"CENETERYTH 材"东南方向的洞窟的钥匙,进去打败怪物即可得到;第三章,在"KNELT"材中,酒场旁的民家中有一位将自己变成青蛙的魔术师,他会请求你去"魔法草の草原"采一种草,拿到后回来将他变回人形,他会给第三章乐谱。

小公主的隐藏宝剑:在"DWALI LAND"材中的那个可以玩游戏的洞中,在和国王交谈后会再次遇到小魔女,战胜她后国王会亲自为你打造一把剑。

注:以上均以小公主为主角。

江苏洪泽　一位土星永远的支持者　黄震

SS 光明力量 3·猎物是神子 FP 7

Start 键的妙用:①在战斗画面时按 Start 键,可将数据文字全部消去,使战斗画面具有电影一般的效果。②使用 Start+A+B+C 复位时,按紧 Start 键,可直接回到最新的记录处,(《机器人大战系列》也有类似的秘技)可省去不必要的读取时间。此秘技适用于"王都的巨神"。

江苏昆山　经常玩得睡着的　王伊浩

马语:王伊浩指出最近各位"电玩文学秘技类作者们"的署名越来越长,最长的达 37 字,他认为这不太好!风马倒觉得玩友们将自己的想法或对游戏的感情写出来是一件好事,至于长短,只要不象"GAME BAR"那么长,也是可以接受的。

风论:游戏操作界面的友好程度直接影响玩者的情绪。这类利用按键功能使游戏中不是每次必用的东西省略,使本来繁锁的界面趋于友好。

"人间五十年"之二十五

"战国情势"连载——

信长战国情势谈

文/一心

《人间五十年》开办这个"战国情势"的小栏目，最重要的目的，还是要结合游戏来谈历史，或者说是让诸位从历史的角度去更好地玩游戏。丰臣家不用谈这个，因为丰臣是继承织田信长的衣钵；而织田死前，其实天下统一的大势已定了。至少在游戏中，所谓秀吉的家臣，实际在前期都是信长的家臣。

我们今天要谈的就是游戏实用历史学。

在我们所接触的各式战国游戏中，最为一致的就是地理环境了。信长所处的尾张是如何的一个地方呢？众所周知，日本是一个山国。少有的几片平原，对于战国大名来说有着很大的吸引力。至少它代表着较高的收入、比较发达的商业、比较多的人口。而信长所诞生的浓尾平原，更是其中的佼佼者。首先它是日本最大的平原之一，而且有着比较长的海岸线。它的旁边还有着另外一个不小的平原——伊势平原，两大平原造就了一个著名的经济带——伊势湾。而它最大的优势，是离京都比较近。

信长的父亲织田信秀，曾经显赫一时。在信长未成年的时候，织田家曾经空前强大过一段时间。甚至在美浓与三河有拥有领地。但是在游戏中，我们可以发现，这个时代的织田家，除了信秀与年青的柴田胜家两位非常出色的名将以外，实在没有什么可以说是遗留给信长的。首席家老林通胜平庸的才能，导致最后被信长放逐。信秀的弟弟信光，只具有作为一个武将的基本才能，帮个手还可以。再有就是信长的守役平手政秀，政治能力中上，正是织田家所需要的。可惜的是，在信长成年成为织田家的主人以后，这位忠心耿耿的老人就谏死了。

1551年信长成为大名以后，随后即有一大批同样年青的武将加入，在游戏中，可以成为你的左膀右臂。佐佐成政、前田利家、原田直政、河尻秀隆。此外，还有慕名前来的铁炮名手泷川一益。与军事方面相对的是，政治方面除了丹羽长秀和堪称织田家第一能吏的村井贞胜以外，仍然是一大缺憾，直到桶狭间合战稍前的时候，木下秀吉带着他天生民政家的弟弟木下秀长前来投奔。这可以说是信长的第二时期。织田方还缺乏谋略方面的人材。不过当时除了武田，哪家的智将也不是很多。

至于这段时期织田家的外交环境呢？桶狭间之战以后，信长大要外交手段，生存环境大为改善。

织田信秀最盛时，北与素有"蝮蛇"斋藤道三交战，南与素有"东海第一强弓"的今川义元敌对。这样境地，自然很不利。今川、北条、武田的三家同盟，使今川只有往西一条路可以发展；而且，往西进入京都号令天下，也始终是今川的梦想。因此平手政秀便向信秀提出，与斋藤道三建立婚姻关系，进而组成同盟。

斋藤道三顾忌信秀的勇武，就同意了。信长与斋藤道三的爱女归蝶于1549年完成了婚事。尾张的日子刚刚安定了一点，没想到正值壮年的信秀突然暴病而死。家中一片混乱，尾张处于危急之中。狡猾的斋藤道三，没有道理不想轻易地把尾张国纳入自己的控制中。

于是，斋藤道三便设计了正德寺会见。他希望尾张新的领主信长是一个软弱无知的人。但是会见结束以后，道三楞了半晌，说出了这样一句话："可惜的很，我的儿子们将必须栓紧信长大门外的马匹。"

道三非常欣赏信长，甚于喜欢自己的儿子。美浓的同盟被不动声色地保留了，给于了信长足够的时间重新统一破碎的尾张。然而这段同盟没有被保留多长的时间，1555年，道三死了。信长屡次尝试进攻美浓，都以失败告终。

1560年，桶狭间信长取了今川义元的首级，并且没多久，与东边的德川家康友好了起来。恰逢北面的强手斋藤义龙急病而死，东边的强敌消失了，换来的是儿时的伙伴。接着信长为夺取美浓而等待时机。首先他与德川家康建立了同盟，使自己没有后顾之忧；接着他把妹妹嫁给了美浓西部的大名浅井，与浅井建立了同盟；他还把养女嫁给了武田胜赖，武田家是美浓东部强大的大名。不过这三个同盟关系中，只有德川的同盟被保留到了最后。

进攻美浓，正是秀吉发挥本领的时候。秀吉以各式的计谋取胜，同时也得到不少长于谋略的人物，我们在游戏中可以发现。其中有武力与智谋出色的忍者蜂须贺正胜，还有蒙受秀吉三顾之请的竹中半兵卫，一位出色的智囊。这些智谋顶尖的人物，为信长加强了新的战斗力，也是秀吉日后称霸天下的关键。这是信长的第二个时期。

随后的征讨日子中，信长还得到为数不少的名将。在志摩国，信长得到了振兴织田家水军的九鬼嘉隆；在南近江，信长得到了文武俱佳的蒲生氏乡。信长剿灭了浅井与朝仓以后，秀吉在北近江得到了领地，招募了不少治国的良材：石田三成、前田玄以、增田长盛、长束正家、藤堂高虎、大谷吉继。这股势力很强，并且这股势力还团结在秀吉的爱妾——北近江大名浅井的女儿淀的身边，而秀吉的另一股势力，原先在尾张就开始经营的尾张派，则团结在秀吉的原配北政所身边。近江派与尾张派，在秀吉死后终于发生了决战——"关原合战"。这些都是后话了。

这段时期信长的外交关系经历了很大的波动。首先是朝廷、幕府的期待而引起的友善关系。在信长吞并美浓以后，分别收到朝廷和足利义昭的信件，要求他进京，他欣然接受。信长顺利地把三好的势力驱逐出京都，并且把足利义昭扶上了幕府将军的宝座。但是，不久义昭发现，自己完全是一个傀儡。他不断地给附近的大名写信，要求他们消灭织田。于是便发生了所谓的第一次信长包围圈，除了德川以外，信长与所有邻国的关系都是绝交。原先的同盟浅井、武田也在这一次外交危机时破弃了。

信长不止一次地从险境中脱身。希望各位大玩家在你的游戏里，不会被逼上绝路吧。

责编/北尤

闯关族的家



写这期“家”的时候，窗外正下着淅淅沥沥的小雨，虽然已近盛夏，但很象丝丝的春雨。院子里花木茂盛，只有在夜晚才发出浓郁花香的紫丁香花和白丁香花仍旧余香袅袅，不绝如缕。有一个慵懒的雨天，有一份闲适的心情，捧一本有趣的书，干自己愿意干的事，真是人生难有的雅事。想到许多同学，尤其是许多应届毕业生，为了升学，象茅盾诗中老马，眼前总飘着不时要落下的鞭影，艰难地低头向前。今天忽然有了一份闲适，有了一份自由，捧开这本够你消遣一天或一个下午的杂志，知道遥远的美国有个世界上最大的E3展(可惜没有中国厂商参展)，知道不太远的日本，世嘉又要推出128位机(?)，闹得索尼、任天堂的老板睡不着觉。游戏迷不也闹心吗？32位机刚到手(或者还是梦想)就又造出一个梦工厂(DREAMCAST)。不过无论怎样的执着的痴，怎样的可怜的梦，这梦，这痴，都是属于自己的，真的就有一份喜悦在里面。

不少读者来信诉说玩游戏不被社会或家长理解，感到很苦恼。其实现实生活中你仔细观察一下，那些把游戏批评得一塌糊涂的人往往对游戏一窍不通。他们象唐·吉诃德一样在自己的想象中制造一个可怕的魔鬼，然后大喊“救命”！谁需要“救命”呢？其实是他们自己。愚昧无知是可怕的事，愚昧无知加专制是更可怕的事。越来越多的家长对子女玩游戏已经比较宽容，许多家长自己也被游戏所吸引。前几天一位南京的学生读者来信说，我对妈妈说：“没有文化的家长才反对孩子玩游戏”，妈妈同意我的意见。这些问题说到根子，就是中国传统文化中“万般皆下品，唯有读书高”的思想在一些人的脑子中做祟，在社会中还有相当大的势力。最后我想对读者说，走自己的路，做自己的选择，过自己的人生。别人怎样想，怎样讲，由他去吧！



走自己的路！（不走行吗？）

现在“宽容”是个使得很滥的词儿，其实宽容比自由更重要。我们不仅需要政治生活的宽容，社会的宽容，也需要家庭生活，个人隐私的宽容。改革开放二十年，宽容和多元化已逐步成为大多数人的共识。所以我们今天能有一份闲适的心情，能捧一本“自己”喜爱的杂志——把脚放在茶几上或桌子上都可以——去读。

一年一度的游戏业盛会E3展已由本刊特约记者叶展做了精彩的连续报道。这大概是国内最详尽最权威的“E3”报导。但百闻不如一见。大家要是都有机会看E3展就好了。说实在话，不身临其境，你很难体会美国人办展览的气氛和感受。灯光五彩缤纷、眼花了乱。你的眼睛忙不过来，到处是巨大的屏幕，展示最新的游戏DEMO。各个展台美丽的模特小姐如云，你可以随意和她们合影留念。如果你喜欢，公司可以为你制作一个逼真的杂志封面，你也可以成为明星神气一回。你的耳朵闲不下来，随处都是临场感极强的音响，还有主持人象演说家一般的介绍。你的嘴忙不过来，各种糖果，各种饮料，包括酒类都有，甚至还有各种小点心。如果你有办法搞个记者证（中国人绝对不难)，可以正餐大吃一顿。你的手太少了，各种礼品(不要说说明书)，如签字笔、T恤、证章、扑克牌、钥匙链、滑鼠垫、游戏杂志、游戏光盘、海报、扇子、表、飞镖……不可胜数。你腰酸背痛，只恨不是千手千眼的观音，只恨不能象计算机压缩文件一样把2吨礼品压缩成2两。对中国人来说，E3不象个展览，更象是游乐场，游戏迷盛大的节日。说大家都去参加E3展，当然不过是痴人说梦。不过无类一直有一个想法：国内VCD这么普及，也许明年可以制作一个E3展的VCD，把精彩的内容、火爆的场面介绍给大家，让读者也可以身临其境，大饱眼福，这也是痴人说梦吗?!



一会儿7月15日出，一会儿7月底出，一会儿8月22日出，你们杂志是气象局，还是任天堂啊！

10月份日本将举办秋季东京游戏展，本刊将会派人赴东京参展，并顺访世嘉等公司，届时将会有更精彩的内容，第一时间报道给大家。

《'98增刊》是杂志社继《'97增刊》之后的又一大重头戏。本来预定7月下旬上市发行，但目前图书市场疲软至极点，为慎重起见，经多方面考虑，发行时间绝定为8月22日前后，请读者留意。这次彩页仍为108面，黑白页改为92面(比《'97增刊》增加12面)。全书无广告，而且内容均不在其他场合刊登，超值是没说的。竞赛试题在该书最后两页，照说明把标准化答卷填写剪下寄回即可。题目不难，只要认真读一下《增刊》即可。这次100000元大奖可谓空前丰厚，获奖人数也空前的多，望大家别错过机会。

《GAME BOY特辑》已于7月初上市，如没买到，可向杂志社邮购。这种书不会有第二本，GB玩友应人手一册，别错过机会。

《都市流行COOL》7月初上市后，

情况比我们预料的要好，尤其是后劲很足。买到的读者觉得内容精彩，价格便宜。我们也十分有信心。有些读者可能有些疑问，不就是运动鞋吗，有什么好讲的？那你就大错特错了，你就离“酷”太远了。你知道乔丹为偶像的NIKE的“气垫减震系统”吗？阿迪达斯根据人体解剖学创造的扭力组织和扭力棒构成的“扭力系统”吗？你知道以罗德曼为招牌的匡威“减压强力系统”吗？更何况锐步“蜂巢结构”的避震系统，PUMA的“可施转碟型系统”，FILX的“2A系统”？这些名牌运动鞋不仅代表了人体解剖学，运动生理学的科技研究，而且在鞋子的每一个细部，象鞋跟、扣眼、鞋舌、后跟等都精心制作，大有讲究。超过2000幅图片告诉你运动鞋可以有那么多鲜艳的色彩，有那么多的材料制成。不看“都市流行”，你就不会知道世界有哪三大牛仔裤品牌？它们是怎样仿真褪色的？还有可以自动显示海拔和温度的手表，珍奇宠物、模型玩具、背包T恤、几十幅真人模特彩照详细地解说流行服饰如何搭配，如何成为穿着“酷毙”的都市青少年。

看了《都市流行》你才大开眼界、大长见识、大呼过瘾。你才能自豪地对周围人说：“比酷，我说了算！”否则，真的什么也不是。

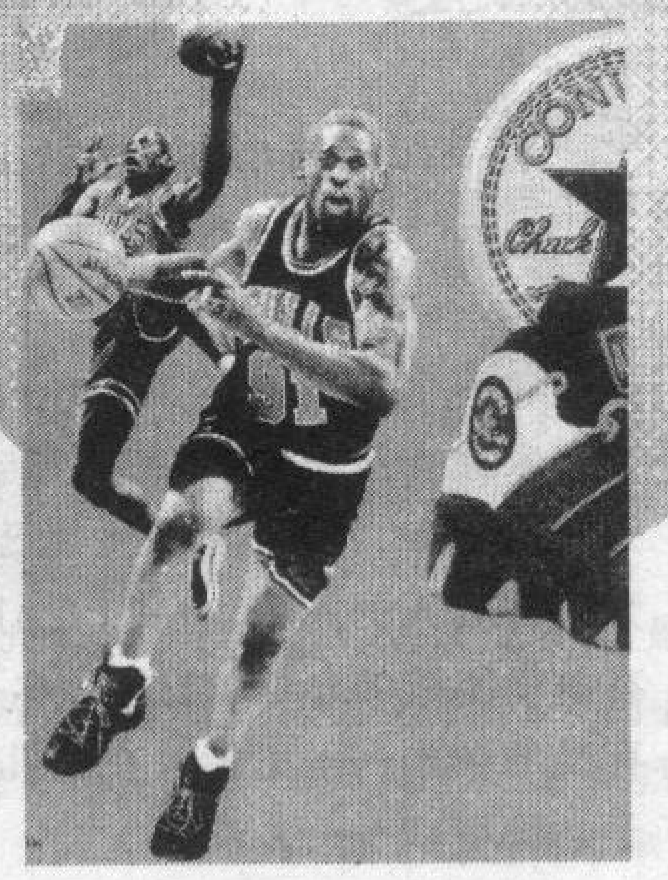
你不一定是穿着最“酷”的都市青年，但你应该成为最懂“酷”的青少年。至少别人聊“酷”的时候，你不会是“小儿科”，弱智儿。许多读者深有感慨地说：读了《电子游戏软件》以后，我才感到，我以前虽然也玩游戏，但真的是“游戏盲”。现在你可能也穿名牌牛仔裤，穿耐克鞋，或看别人穿名牌T恤，穿阿迪达斯，但没有看“都市流行”，你真的是“酷盲”。



哇，还介绍宠物！保证你没见过。



每一款服饰搭配都有详细的说明，让你知道怎样穿才COOL。



“小虫”罗德曼，为了怕人侵权发财，“小虫”把所有的“纹身”统统注册了商标。

我相信所有读过《都市流行》的读者都会有一份前所未有的爽快感、满足感、超人感，就象读过《’96格斗天书》，读过97,98《增刊》。再谈游戏，你一定是老大，牛×。

读过《都市流行》，再谈街头文化，你一定是老大，牛×。

读完《都市流行》，你一定“酷毙”所有人！

我相信。

无类按：上期杂志发表了ALGO的来信，并说因为版面问题，杂志简史略去。不料此公先天“克格勃”，后天“狗仔队”，竟不屈不挠，非要翻杂志社的底牌不可。

佛教讲世事如幻，亦真亦假。ALGO君的情报分析到底有多少把到杂志社的脉估且不论，我们要感谢的是他对杂志一贯的关心和支持。正因为有一大批“死忠”，杂志才能发展到今天。许多读者(包括“死忠”)对《电软》由溺爱到不满，说明读者已经由幼稚走向成熟。眼界高了看人低，杂志社培养了一大批“掘墓人”，只好自认倒霉，只好水往低处流。不过有人骂比没人理强，就象中国足球与排球。

感谢无类，还记得在下ALGO写的贵刊出版历程，但太简略，今次笔者积四年搜集的全部资料，加以分析推理，对贵刊进行一次全方位回顾与分析，作为在下大学时代的最后一次献礼。

《电软》编辑部档案揭秘

国外资深情报界人士说：80%的情报都是从公开发布的资料上得到的。《电软》编辑部不知出于什么目的，整天藏天露尾，欲盖弥彰。在下不信这个邪，通过收集四年间公开发表的各种报刊，加以分析整理，便能把《电软》的家底看清一二。

第一号报告：编辑部

1. 地址变迁：北京市德外黄寺大街24号甲→北京市东城区沙井胡同15号→北京市宣外大街西草厂街39号→北京市6129信箱。

分析：编辑部放烟幕说：这是躲债！实属胡说，该地址恰恰表明该刊的腰包越来越鼓。

佐证：①94年《电刑室手记》中讲到同一幢大楼(即第一个地址)还有许多别的编辑部；②第二个地址附近是许多别的电脑杂志及游戏店一条街所在地；③第三个地址从照片分析为单门独院且为别墅。④只有保密单位，军队、大型企业才享有信箱。

2. 技术装备：486→PⅡ，无空调→有空调，SFC→次世代。

结论：装备越来越先进。

佐证：①1996年下半年，PC编辑软体动物谈到其工作用机为486D×4/100MHz、内存16M，用MP3压一首5分钟的歌得140分钟。98年初风马报喜说全换奔二了。

②94年编辑曾报怨天太热，97年京城酷暑，幸得编辑部纳凉。

③94年一彩页报道次世代时，有这么一句“你们买不起，我们也买不

起”，98年却拿PS作奖品送人。

3. 待遇：较好，且越来越好。

佐证：94年常报怨断粮，96年夏去青岛旅游(情报来源：软体动物)

97年春末去杭州旅游（情报来源：风马）。97年末几位干将去香港休假购物，甚至计划去××夷（情报来源：S·P)

4. 人事制度：高度自由的现代化制度。

佐证：正式宣布退席的编辑即有老D，软体动物，特工黄，正式宣布加盟的有特工黄，奥特曼，天师，至于“无疾而终”或“悄然入围者未计算”。

5. 海外关系：较多，较频繁。

佐证：①该刊为目前国内刊物中唯一有驻外机构的。驻东京特约记者：先为常青，后为KEN。驻美国：叶展

②重大外事活动：1996年E3展，社长、主编参加；1997年E3展，无类参加。98年E3展，叶展参加并出席研讨会；

③重大对外合作活动；与新声社谈判出版SNK原画集、未成。取得台湾尖端出版社杂志授权。

6. 影响：当前国内第一，为同类刊物中创刊最早者。其风格，为国内同行所广泛采用。

7. 销量：极大，状况极好。

佐证：该刊编辑之各种增刊，过刊90%均售完，其中《'96格斗天书》再版四次仍供不应求。《'97增刊》一时洛阳纸贵。

第2号报告：编辑篇

1. 主编：初为熏风，后因停刊事件离职，据称“看夕阳红”去了，由此推断，此人年岁不小。

后为叶宗林，几乎无任何材料可寻，是货真价实的神秘BOSS。

2. 有名有姓的编辑：

①特工黄＝黄昌星，福建人氏，1994年北京理工大学毕业，先在福建音像出版社工作。最初为一作者，1995年11月——1997年4月在职。擅长格斗游戏与硬件分析，据称患“拆机症”。

②龙哥＝邱兆龙，杂志初创时的元老，估计为北京人士，一副江湖野派的路子。所学极杂，凡新闻、攻略、软件、硬件、市场动态无不知，常在电刑室中受刑的喜剧人物。自97年底已多日不露面。30%退居幕后，70%无疾而终。人气栏目“龙哥热线”也只挂龙头，不卖龙肉了。

③软体动物＝汪寅，现年约26岁，北京小有名气之电脑高手，一只网虫。总是在其他媒体前半年得到新游戏消息，擅英语，爱听摇滚。原在北京伊泰诺贸易公司供职，95年成为编辑。97年4月调至前导软件公司。据称主持——网上游戏杂志。

④PERFECT＝奥特曼＝杨柯来。1997年5月加盟的新成员，清华大学毕业。原与刘鹏搭档，为该刊之重要撰稿人，无论游戏水平，写作文笔均不赖，可能懂日语，其所著《FF7》小说攻略尤出色，现包办攻略栏目。

3. 假名编辑：

①老D＝仔龙，元老之一，亦为一喜剧人物，常以老实受气形象出现。95年时26岁，湖北襄樊人氏，硕士学位，95年底退隐赴北师大念心理学博士，算来现在也该毕业。

②无类，硕果仅存的几位元老之一。曾以乱马角色出现，但地位不容低估。其长期占据“闯”以及赴美参加E3展，足见其影响，文字功夫不错。

③S·P何时来编辑部不可考，95年底曾有一名叫“PHOENIX WING”者不知是不是。日语专业毕业，英文水平不敢恭维，幼年曾好国画，因而把持画廊。疯狂崇拜SNK，不知火舞，平日爱发个感想，写点儿打油诗对联。在97年春季编辑部青黄不接时一人独力支持，功不可没。

④天师，编辑部新生代，西安交大毕业。一个实践派高手，专门对付高难动作，射击游戏。自称乃名扬长安之彩京王，整天向我们推荐诸如《御意见无用》，《装甲雄师》，《骨头先生》之类难得让人找不着北的GAME。谈到CAPCOM，必称“天尊”，崇拜程度可见一斑。

⑤风马，入社时间较长，但确切时间大约在95年初，秘技主持人，常爱回忆童年，抒发自己的童心。说话是中文夹日文，常开一些颇有想像力的玩笑。

第3号报告：撰稿人分析

只能择重要的：

1. 边晓春：擅长《吞食天地》等三国游戏，曾长篇连载《三国游戏纵横谈》，绰号“中华大仙”。现今已是国内最大的游戏软件公司——前导的老总了。

2. 叶伟、张弦、KEN，此三人的职业不明，只知大约为上海人。与多家游戏厂商关系密切，其中叶伟与上海南梦宫老总钱自清是老相识。不知为什么，他们总能弄到业界第一手新闻。综述，分析写得也极好。通过他们，《电软》成了国内唯一有自己消息渠道的电玩刊物。

3. 叶丁与叶展，天才的少年兄弟，国内第一个游戏《红花会秘令》文档设计者，在清华大学自动化系深造。叶展已赴美留学，常写文章回来。叶丁＝魔法师，曾长篇连载《游戏制作入门》，显示了极高的水平。

4. AKIRA，除了曾在《电软》上画过漫画外不知有何作品。而《北京青年报》却称他为“国内知名漫画人”，真是个多面手。据《电软》说，乃上海一计算机公司任职。漫画，动画，游戏都在行，影视方面也有专业水准。通晓日语，与国内外业界关系密切，为不可多得一撰稿人。为“三栖人”及“电刑室手记”配图，很受欢迎。

合肥工业大学　W·H(原ALGO)

于6月29日毕业前夜



狗仔队——人见人怕。

大墙画廊 第 40 期

耳边萦绕着法兰西人民欢呼的声音和那不再热烈而略带沮丧的桑巴舞曲，法国人等了七十年，终于将大力神杯捧在了手中，33 个球迷的不眠之夜过去了，本世纪的最后一次世界杯也拉下了帷幕。虽然自己不是个足球狂热份子，但也抽空看了不少场比赛，致使搞得自己颇劳累。今晨正值决赛完毕，“眯”了 2 个小时后又迎着漫天风雨迷迷糊糊地来到了编辑部……

据说下星期能够放假，但愿不是 TURE LIES，我期盼……

另：上期介绍的青年漫画家因本人失误，错将作者及简历登错，谨向北京的关凯朋友及南昌的 SEASON 道歉，SORRY！

不多说了，好累啊……

——廊主 SHADOW PHOENIX



▲《月华剑士之雪》浙江海宁 不知火幻庵

▲你声称自己是舞的妹妹，能帮我圆“泡舞之梦”，但名字却是“幻庵”，让我难以相信你哦。另外你搬用葛优广告的“S·P 想谁呢……”也太俗了吧！

（廊 POWER：★★★★）



▲《仙水》湖北应城 夏波

▲尽管画面简单，又难逃抄袭嫌疑，但就杯揽树的仙水来说，整体感觉还算不错。说句题外话，你知道《幽白》中谁最厉害吗？

（廊 POWER：★★☆）



▶《莫莉卡》 江西无锡 许鸣楠（女）

▲整体构图感觉堪称一流，一轮明月下的恶魔战士愈显其诡异妖媚的一面，不过右下你的签名和名字似乎有些破坏效果……

（廊 POWER：★★★☆）



▶《街头霸王》 北京 张彤

张彤，喜欢格斗游戏的东北人民。发表的作品有：《开心 BABE》(《东方少年》连载至今)，《梦幻水晶》(《超速风暴》)。



▲《恶魔战士之猫女》日本 八百

▲画面胜在十分整洁，也许你看到这幅画时已回到故乡了，不知何时再能一起对战了，但愿不久的将来能够再次见面，さらば……

（廊 POWER：★★★☆）

▶《山崎龙二》南充顺庆区 林加龙

▶将这位黑帮老大刻画得惟妙惟肖，那股充满了阵阵邪杀之气的恶感不断涌出……（廊 POWER：★★★☆）





◀《三国志Ⅴ》江西赣州 苏九虎

◀把守雄关的英武将军，模样有些吓人，从铠甲看似乎透着股邪气（因为上面的骷髅），不过气势蛮不凡的。

（廊 POWER：★★★）

▼你对此画的注解是姐妹俩对于和平安宁生活的向往，两人对着星光满布的苍穹和隐约有着环形山的月亮呼唤和平，相信这是全人类的一致愿望吧。

（廊 POWER：★★★☆）

“对弈”赏



▲《棋趣》 哈尔滨 石峰、于雷

▲剑心与霸王丸对弈，我感觉也许是前者获胜，因为印象中的霸王丸十分粗心。他们穿越时空不是比较各自擅长的剑术而去下棋，真奇怪，真奇怪。

（廊 POWER：★★★★）

▶《星光下》上海 周佳卿



~热烈征集『还我河山』画廊接力行动来稿（详情请见本刊今年第 3 期。）~

龙哥热线

●世嘉的原装机与台产世嘉机有何区别？“台湾主板世嘉五代2型双制式(NTSC/PAL)的通卡率高兼容性强，可玩原装N制和组装P制卡带”这句话是什么意思？（哈尔滨市栾宁）

世嘉五代现在已授权台湾某厂生产，即台产就是原装。为了更适合我国玩家游戏，台产机可直接玩N制或P制卡带，避免了使用制式转换卡的麻烦。否则，单制式主机对于有些卡带是不兼容的。

●听电软说大陆的PS都是水货，请问什么叫“水货”？我认为今年冬季DC发售后，土星的价格会在600元左右，比起前几年的5000元真是天杀价。我很想有一台次世代主机，但又怕买个假的，怎么办？因为世嘉16位就有假的！（成都王熙）

“水货”指走私货。即未按官方规定步骤进行贸易的货品。怕买到假主机这个问题很好，龙哥在此请大家保持一定的警惕，目前市面上确实存在为数不少的各种二手机。知道是“二手”并不可怕，如果买到的是被返修过或存在难于发现之问题的“新主机”则很危险。贪小便宜上大当非常划不来，因为“后事”料理起来是很牵扯精力的。提防假主机先得要提高自己的鉴别力，最怕购机时头脑一时过热。所谓假，既指劣质周边，也有以旧主机充新主机的意思。

●你好龙哥！①SEGADC内置网战调解器是否能在大陆使用？②怎样的电脑配置可达到SS、PS、N64的水平？DC的呢？③PC用3D加速卡最被软件商支持的是什么牌子？效果如何？④DC的3D与PC加速卡比哪个强？⑤史上最强3D基板为何？⑥请对比DC与MODEL3、CPS3、NAOMI等基板的性能⑦请将世上各种3D特殊机能进行解剖一一道来。（福建泉州黄华德）

①能。②一般加速卡肯定能达到32位机画面，相信很快也将达到N64的效果。至于DC，先得看PC能否达到MODEL3的实力。③3DFX的VOODOO系列。效果直逼32位机。④VOODOO2也有数百万的多边形能力。但特殊效果未明。⑤目前仍是MODEL3 STEP2。⑥DC随机发售的软件必有VF3，我们必须将DC版与街机对比方能得出结论。CAPCOM永井淳一先生已指出，卡普空业务用机和家用机有二个支柱，DC将与之有关，秋后实话实说。他同时说冈本部长的发言实现起来会比较长远。⑦在游戏中运用得较多的有雾效果，透明效果，光源叠加，反射光效果，材质切换，凸凹生成等等。将来DC发售后，我们就可以一一加以对比了。龙哥最后感谢您对“GAME BAR”提出的合理化建议。

●龙大侠：展信好！龙大侠重出江湖，独孤求败，妒恶如仇，是非分明，老当益壮，实乃众人之喜盼……此客套话，是为本人与友较尽脑汁的成果，虽有肉麻之嫌，亦是人之常情，为了提高龙哥“士气度”，营造一些气氛，望大侠笑纳。①我的PS5000型为何改机后部分游戏无法正常运行，玩某PC移植游戏时常自动暂停等等，朋友说5000型“偷工减料”曾受日本业界指责？②而且最麻烦的是，我的PS无法存档，是否主板坏了？可否修复？③PS有几个用联机线对战的节目，SS有无？人家说SS联机要用电话线。（江苏太仓市兴趣广泛的小马，小严，小周，小沈）

①“偷工减料”是提高集成度以降低成本嘛。②未必是主板问题，也许是改机和劣制碟片造成的呢？修理时一定要特别地小心，凑和着玩的结果也许更好。无法存档则先要检查记忆卡。③用土星MODEM对战时就需要电话线了，几个街机移植作都是如此。

“无责任留言大戏台”
当以平常心面对电玩

1“危急见本性”

●致：有SS的人

SS我想也撑不了多久了，1:8的比例想来干掉PS，简直是“天方夜潭”嘛！大家说是不是啊？哈哈哈！☎正想为SS造坟的人

龙哥：“编辑部外怎么这么吵？到底是怎么回事？”

天师：“我也不知道，问问别人吧…耶？小天天回来了，问问他吧！喂！小天天，这是怎么了，外头这么吵？”

小天天：“龙哥，不好了，你登的留言引起了SS敢死队的大反弹，而且他们还要求交出那读者的住址。”

龙哥：“我们已经讲得很清楚，读者的资料那可是机密。”

小天天：“他们说不交的话，就要找你清账耶！”

龙哥：“啊！？是吗？事不宜迟，请马上调出那读者的档案。”

小天天：“那不是机密吗？”

龙哥“现在临时宣布解密！”

天师、小天天：“@＃$%！？”

2年轻小伙子

●小天天下课！还有SS！别以为出个128位机就这么狂，价格又贵，可别跟N64一样！☎PS敢斗一族

小天天：“真是年轻气盛的小伙子呀！各位亲爱的土星子民，吾国眼看大势已去，在电玩界沉浮了多少年的小天天终被弹劾。大家也请自重吧！爱科学，玩物不丧志——咱们梦工场见！”

土星合众广播站最后一次播音：“各位不愿接受DC很强的朋友们也请不要再吃酸葡萄了。您们难过的心情我们可以理解，但谁让梦工场公布后世嘉的股票立即升值竟成了事实呢？我们也不想这么强呀？接下来，欢迎收听“蚊香”合众国的节目……”

3你快乐所以我快乐

●TO：SQUARE

请不要才隔两、三个月就推出好玩的游戏，我玩不完了！

☎一个正在玩你们所有强作的学生

“最近我们史克威尔正在寻找像你这样的玩家，现在总算找到了。所以我们决定颁一座‘最佳玩家奖’给你，以兹鼓励。”

☎心中暗暗得意的史克威尔

●我15岁，对玩游戏十分的迷。暑假中钱可能够了，我想买一台次世代，目标是PS或SS。我喜欢玩RAC、STG、SLG、ACT、FTG、ARPG、AVG类的游戏。我家只有RF输入的P制电视。我倾向于PS，有一点点是受广告的影响，但是在我看过的一些文章里都说PS的3D比较好，这也是一个重要原因。（广东云浮 谢维阳）

今天所有想更新卡带机的朋友请首选PS吧！因其新游戏推进速度目前仍保持在高水平上。PS的游戏层面又很宽。您需要一个带RF输出的专用制转。购机时型号不是大问题，但一定要注意真假。

●我最近才买了一台次世代。主机运行一切正常，但是每次玩色彩明暗变化较大的游戏时，电视机屏幕两边会出现纵向的波浪状条纹（像电视的干扰波）。现在看电视和影碟时也会发生，不知是何道理？请务必回信解答！谢谢！此致！（南京奚浩）

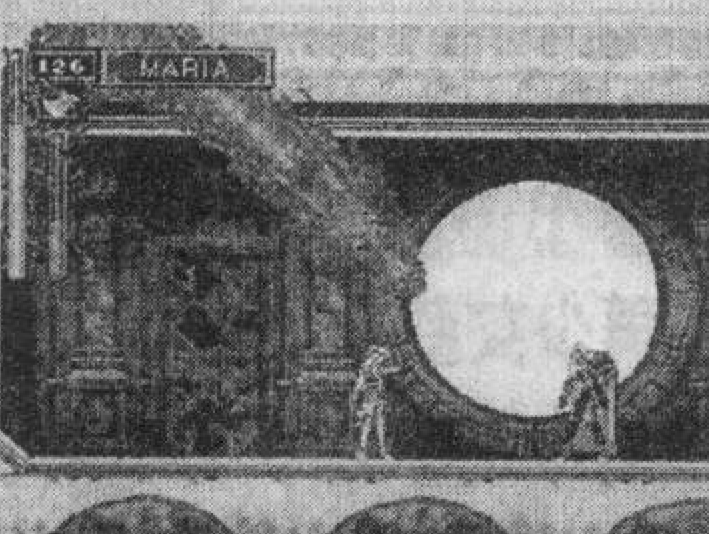
请安心，所有电器都没有问题。除去老款特丽珑，以往（约10年前）的电视屏幕在保持不输入视频信号的AV状态时总是会有那种纵向条纹的，近几年出品的黑底色大彩电一般没有这情形。你到街机厅去看看，如果自家电视和街机显示器的（国产机一般都是彩虹凸面管）那种条纹一样的话，就不能算是问题。注意当街机游戏切换到较暗画面时最容易观察到。

GAME BAR

恶魔城 DRACULA X・月下的夜想曲

(恶魔城 DRACULA X・月下の夜想曲)

机种 SS 厂商 KONAMI 类型 A・RPG 媒体 CD－ROM



这个月推出了很多原 PS 的土星移植游戏，这从一个角度反映了土星尽管已经不济但仍苦苦挣扎的现实，另一方面也让玩家看到了两台主机在机能上的真正差异。

"恶魔城"是 KONAMI 在 PS 上的当红之作，据说该游戏是这个公司卖得最好的美版软件。而在移植到土星上之后，玩家可以看到，尽管软件设计者已经尽了很大的努力，土星机能的先天不足仍然制约了游戏的效果。

平心而论，对于二维游戏的移植，土星还是较 PS 为强的，但是在特殊效果方面就有比较大的欠缺。在土星版"恶魔城"中，原作的半透明及光影效果消失殆尽，取而代之的是非常普通的爆炸及魔法场面，这就从很大程度上消弱了作品的感染力(画面一直是"恶魔城"的重要卖点之一)。土星版中新增的一男一女，其能力比之原主角有过之而无不及，用来闯关非常方便，这倒对入门者非常有利。其他如场景的变化是有一些的，但不明显，对游戏来说也不是最有价值。

整个"恶魔城"系列从八位机到如今的三十二位机，已经走过了近十年的历程，作为一个包含丰富解谜因素的动作游戏，它是很成功的。唯一不足的，也许是其基调过于灰暗，道德指数方面始终不能取得高粉。

——KEN

角　色：7.5	原创性：——
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：8	移植度：8.5
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：8	总评价：7.75
道德指数：5	

日本代表队领队在此！・世界最初的足球 RPG

(日本代表チームの监督になろう！・世界初、サッカ一RPG)

机种 SS 厂商 ENIX 类型 RPG 媒体 CD－ROM



有没有想过，把世嘉的"足球俱乐部"、"V GOAL"系列和 ENIX 的 RPG 融会在一起，会创造出怎样的一个游戏呢？

这就是"日本足球教练 RPG"，一个独树一帜，却又充满魅力的 RPG 养成游戏。

一开始笔者确实很难理解：足球经理人是做 SLG 的大好题材，如何能够改换到 RPG 模式中去呢？如何在足球题材中解决 RPG 惯有的升级、战斗、等问题呢？甚至想到 ENIX 这样做，是不是因为实在无法混下去了才孤注一掷的？

现在看来当然完全不是这么一回事。ENIX 这次的作品，充分体现了它在 RPG 领域中的才华，把足球和角色扮演游戏这两个看上去八杆子打不到一块的东西融会得非常自然。

游戏的画面也让人非常满意。ENIX 看来是借鉴了史克威尔在"FF7"中的成功，同样也以漂亮的 CG 为衬底，人物则以三维多边形来表现。除了角色的棱角略嫌粗糙之外，画面给人的总体感觉是相当出色的，部分场景甚至不逊色于"FF7"。

队员的服装、鞋袜等成了提高各项指标的道具－当然也少不了戒指、项链之类的货色，难得 ENIX 想得到，也真不容易。用来提高级别的战斗当然就是比赛了，细心的玩家很容易就会发现，原来赛场上的一切都是那么熟悉：不正是"V GOAL"的翻版吗？队员之间的各种配合，实际上就是 RPG 游戏中的不同战斗模式，而各种特别的技术，则取代了常见的魔法，真是又巧妙，又有趣。

总的来说，作为历史上第一个足球 RPG，此作不仅立意新，而且制作精，堪称佳作。　——真宫寺

角　色：7	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.44
道德指数：8	

太阳表决(SOL DIVIDE)

机种 SS 厂商 彩京 类型 STG 媒体 CD－ROM



一直都很喜欢彩京的作品，除了为了追求射击游戏中那令人惊心动魄的紧张一刻之外，还喜欢彩京那独有的风格－那种将古代文化与现代射击游戏巧妙结合的 风格。

彩京早期的作品中，就有把日本古代传说改编成射击游戏的先例，此次"太阳表决"中更是发挥到了顶点。整个节目中的欧洲中世纪氛围相当浓厚，且加入了大量的对话和道路的分叉，甚至于主角还可以不用远程武器而使用手中的兵器与敌人对战，看来很有将此类游戏向射击 RPG 方向发展的趋势。

彩京射击游戏引人入胜的地方，就在于它的作品上手很容易，并非象其他游戏那么疯狂，而且难易坡度上升合理，玩家在不知不觉中就被深深地吸引住了。

"太阳表决"确实可谓是近期次世代主机二维射击节目的一个佳作。 ——KEN

角　色：7	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7	移植度：9
情　节：6.5	投入度：8
操作性：8	总评价：7.61
道德指数:3.5	

口袋战士(POCKET FIGHTER)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



很显然，CAPCOM 的"口袋战士"是受了世嘉的"VR 战士 KIDS"版的启 发而制作的。当然，从游戏性的角度来说，它比之"VF KIDS"要好得多。

"口袋战士"给玩家的第一感觉就是滑稽。且不说 Q 版的人物造型多么可爱，单就是那些小手小脚而又一本正经的动作，就让人忍俊不禁。游戏的系统和严密性方面也不错，并没有因为人物的尺寸变化了，就变成了一个缺乏严密性的游戏。

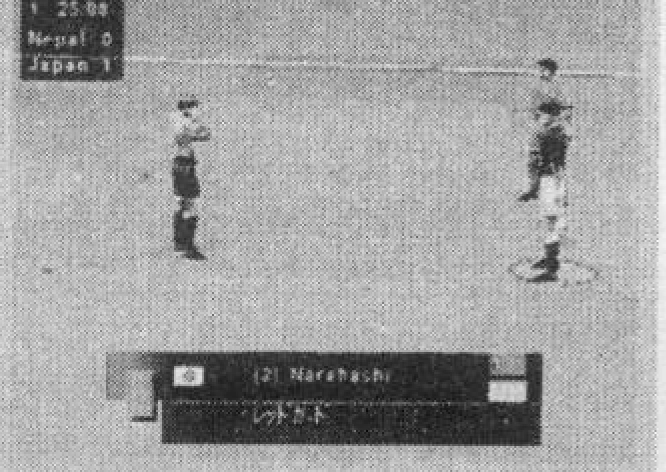
画面方面，以现在三十二位元主机的实力来说，移植是不该有什么问题的。土星的用户如果接驳 CAPCOM 的新内存卡，读盘速度将加快到几乎无法察觉－当然不用内存卡也是可以的，PS 版方面的情况与土星差不太多，只是动作略嫌不 够流畅，可能是删减了部分动画使然。

不过这种搞笑类的游戏，终究难成大气。玩家的目光，还是集中在即将于新世代主机"梦工场"上推出的"街头霸王 3"，不知道那个游戏又将带来怎样的一 个狂潮呢！ ——KEN

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：9
情　节：7	投入度：7.5
操作性：8	总评价：7.89
道德指数:6	

98 世界联赛足球(98 WORLD LEAGUE SOCCER)

机种 SS 厂商 COCONUTS JAPAN 类型 SPG 媒体 CD－ROM



KONAMI 在 PS 上推出"WINING ELEVEN3"之后，确实让我等土星足球 玩家羡慕了好一阵子。之后世嘉推出的"法国之路"，基本上属于"捣浆糊"的作品，让人不敢恭维，也使人产生对 SS 足球游戏的彻底失望。

然而就在此时，SILICON DREAMS 推出的这个"98 WLS"却实在让人 大吃一惊：土星终于有一个可以同"WE3"相媲美的足球游戏了！土星足球游戏 的制作能力又上了一个台阶！

事实上，这个游戏与美版的"WE3"极为相似。游戏中可以使用的战术很 多，队员之间互相配合、突破的感觉非常真实，中场争夺感也很激烈。最令人欣慰的是，游戏中不仅包含了英国、德国、荷兰、意大利等足球强国的俱乐部联赛，而且所有的队员均以实名登场(终于是实名了！)；解说的能力也上升了很多，同样是多语种的实况，"98ELS"明显要比"WE3"好得多。队员射中门柱、守门员扑出一个必进球等时候都会听到充满感情 的惊叹，而这是许多实况游戏所缺乏的。 此外，听着解说员报着那些著名球星的名字，玩家心里也有着说不出的感动。

游戏中的场地很多，天候的设置也不少——甚至于包括下雪天、雷阵雨，画面效果相当理想。最有趣的当属进球后的重放，玩家只要不退出，便可以不停地从各个角度来欣赏进球的精彩镜头。此外，专门设置的"练习"模式，也大大方便了对系统不甚熟悉的玩家，许多巧妙的配合、任意球、点球、角球的技巧，都可以在这里得到充分的锻炼。

这个游戏虽然没有漂亮的 CG 片头，但是已无愧于土星上最好的足球游戏。

——真宫寺

角　色：7	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：8.5
操作性：8	总评价：7.71
道德指数:8	

美少女梦工场 2(PRINCESS MAKER 2)

机种 SS 厂商 NINELIFE 类型 SLG 媒体 CD－ROM



已经说过，本周有不少土星游戏是从 PS 上移植而来，这个"美少女梦工场 2"正是其中的又一个。

几乎所有养成类游戏的玩家都不会忘记这个闻名遐迩的节目，确实，"美少女梦工场"系列已经成为了养成游戏的开山鼻祖，是此类游戏能够登上大雅之堂的功臣。然而养成类游戏发展到今天，"美"原来的那些魅力已经不再，风采也已经减少了很多。

以希望成为人类的小妖精投胎为故事基础的"美少女梦工场 2"，整个系统 基本上与前作大同小异，只是在事件和培养的方式上稍作改进，没有太大的新意，同 PS 版比起来就更没有什么差别了－除了片头的 CG 还有所欠缺。

基本上，"美少女梦工场"的程序设计者是带着比较保守和老派的眼光来开发这个游戏的。游戏最好的结尾便是同王子结婚，其余能够得高分的也多少与宗教有关，而美术、舞蹈等艺术类的结尾，评分相对都不高，同现在流行那些"大腕"的气候相比，似乎已是非常的落伍。整个游戏的道德指数无法达到较高的标准，原因也许就在这里。

——真宫寺

角　色：7.5	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：9
情　节：7	投入度：6.5
操作性：7	总评价：7.39
道德指数:7	

银河英雄传说(银河英雄传说)

机种 PS 厂商 德间书店 类型 SLG 媒体 CD－ROM



就象金庸的武侠小说一样，用怎样的影视手段表现，都不尽人意。"银河英雄传说"中所描绘的那波澜壮阔的宇宙舞台是不可能用游戏这种形式表现完美的。不过，如果出了"银英"的游戏，却还是免不了要玩一玩看，因为故事中的人物群中的人格力量太吸引人了。

这款大概是 PS 上的第一个"银英传"题材的游戏，有时又是我以前玩过的 SLG 类型，自然不会放过。游戏仍然是分战略、战役两种，基本与其他的"银英传"游戏差不多，只不过在战场上没有 HEX 式的格子，玩起来总是不能很精细的计算出将在什么地方遇敌，稍稍有点不习惯。土星版中的过场动画，这里加入了三维动画，虽然不是很好看，但总算比较新鲜。

另外，"银英传"游戏中的人物能力值设定，是我最为关心的事情。不过，再怎么说，我喜欢的同盟侧，力量也远远比帝国侧差得远。本作中也是如此，若选用同盟侧，游戏的难度则会加大许多，但这也正好给玩家锻炼的机会，选用帝国侧玩起来实在没什么意思。　——成都　冉唯

角　色：	8	原创性：	7
画　面：	7	上手度：	7
音　乐：	7.5	移植度：	9
情　节：	10	投入度：	7.5
操作性：	7.5	总评价：	7.83
道德指数：7.5(人类本真)			

袖珍战士(POCKET FIGHTER)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD－ROM



自《超级方块霸王》出台以后，CAPCOM 的设计师们似乎并不想把这么有意思的创意就这么扔了，既然可爱的小人儿能方块大战，为什么就不能真刀真枪地干上一仗呢？于是乎就有了这个游戏。

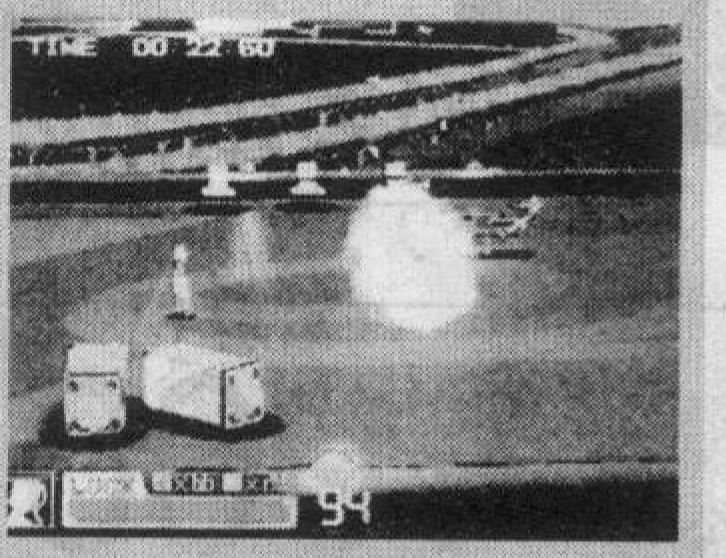
和相同构思的《VR 战士 KIDS》相比，这个游戏具有相对高得多的严密性和对抗性，前者给人最大的感觉就是谁也打不着谁——小家伙们的手脚实在是太短啦！然而 2D 游戏就没有这么多的限制了，当他们进攻的时候，攻击用的部分都十分夸张地变大了，这样打起来当然就过瘾啦！

既然是由方块演化来的游戏，战斗中大大小小的宝石方块自然是少不了的，还有各种炸弹哦！轰！！游戏的重点放在搞笑上面，所以才有了变化多端的"FLASH COMBO"，这种设计从很大程度上参考了"VR 战士"系列的特点，给玩儿惯了街霸的老鸟耳目一新的感觉。从总体上来说，就是不断判断上中下三段的防御的问题，多少有蒙的成分在里面吧？轻松可爱爆笑的小品级游戏，是不可多得的休闲之作，道德指数当然也低不了。　——北京　王士馨

角　色：	8	原创性：	8
画　面：	8	上手度：	9
音　乐：	7.5	移植度：	9.5
情　节：	——	投入度：	8
操作性：	9	总评价：	8.38
道德指数：6.5(可爱、爆笑的乱斗)			

危机都市(CRISIS CITY)

机种 PS 厂商 TAKARA 类型 ACT 媒体 CD－ROM



一直搞不太明白，次世代中为什么很少见象"魂斗罗"那样的动作射击类的游戏，是不吃香了吗？有可能！但如果能象"魂斗罗"一样好玩，应该还是能受到玩友们认可和欢迎的吧。

除了 SNK 的"合金弹头"外，次世代好象一直也没有特别引人注目的动作射击类游戏。终于又出了这一款，但带给我这个战斗狂人的却是无比的失望。本来，这是一个 2D 横卷轴的游戏，但因为在次世代上出现，所以就趋炎附势般的变成了 3D 的背景和人物，但玩法仍是 2D 的，而且人物不能跳跃，玩惯"魂斗罗"的人恐怕一时不能适应。而且，游戏一上来，主角手中只有一支手枪和几个手榴弹，敌人却非常强大，玩起来令人产生自虐的感觉。但这款游戏并非一无是处，最起码它的人物很丰富，造型也是很不错的。另外，值得一提的是，游戏中的插画设计得十分精美，看来制作者有失偏颇了。

——上海　武国华

角　色：	7	原创性：	8
画　面：	6	上手度：	7
音　乐：	7	移植度：	——
情　节：	——	投入度：	5
操作性：	6	总评价：	6.57
道德指数：5			

兰古瑞萨 5·传说的终结

(LANGRISSER 5 · THE END OF LEGEND)

机种 SS 厂商 MASIYA 类型 S·RPG 媒体 CD－ROM



人类生来就要分成正义和邪恶两方的，而人类自身就在这两方的冲突之中不断发展，不断演变，虽然正义总能战胜邪恶，但并不能将它完全消灭掉，总要留下一些，成为下次斗争的源头。

正义之剑"兰古瑞萨"与邪恶之剑"阿尔巴萨特"之间的斗争已经进行到第五次了，从游戏名字上看来，这是最后一次了。对于喜欢这个系列的玩友，这也许不是好消息。但这款游戏本身还是能让他们满意的。

游戏的剧情紧接着上一代的结尾，使老玩家觉得亲切。在系统方面，虽然有一些变化，比如佣兵可以同时指挥两种、指令提示、决定角色行动顺序的 JPS 系统等，但并没有实质性的改变，玩起来除了人物和版图不同之外，没有新鲜的感觉。这恐怕是此系列作品的致命伤。原本在三代中做了重大的系统改变，却因为不够完美而放弃了，回到所谓成熟系统的老路上来了，使我这个老玩家很失望。如果 MASIYA 的制作者们，再有点信心加创新精神的话（如 SQUARE 的"FF"系列制作者那样），沿着三代的创新之路走下去的话，也许就不会有"传说的终结"这样的事情发生了吧。

——海口　韦波

角　色：	8	原创性：	8
画　面：	7	上手度：	7.5
音　乐：	7	移植度：	——
情　节：	7.5	投入度：	7.5
操作性：	7.5	总评价：	7.5
道德指数：6			

98年“放血大行动”之一

空前 100000 元重奖竞赛
1361 名获奖者将成幸运儿

特等奖 1 名(N64、SATURN、PLAY STATION 各一台)



一等奖(PLAY STATION 一台)



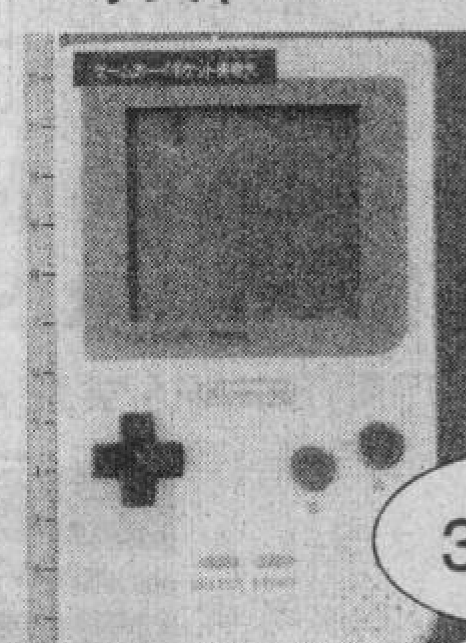
10 名

二等奖(超薄 GAME BOY 一台)



20 名

三等奖(GAME BOY 一台)



30 名

四等奖(纪念表一台)



300 名

纪念奖 **1000** 名

每人赠 25 元左右图书及《大墙读本》

(《龙哥热线》、《秘技》、《三栖人》各一本)。

参赛办法:

1、凡购买八月二十二日出版的’98 年《电子游戏软件增刊》,将最后两页中的标准化竞赛题答好寄回(复印无效)。答对者即可参加抽奖。

2、竞赛截止日期为九月二十五日(以邮戳为准)。详细参赛办法见《’98 增刊》竞赛试卷。

3、正确答案将刊登在 98 年第十期杂志上。获奖人名单将刊登在 98 年第十一期杂志上。

4、为保证竞赛真实公正,本次竞赛活动由北京市公证处公证。届时将公布公证人员名单。

THE HEAT IS BACK!



正如大家所期望的那样，著名体感赛车游戏《梦游美国》终于推出了续集！前作全球3万台的销售数字恐怕是一个难以动摇的纪录，那是建立在优异的模拟驾驶感和大迫力画面基础之上而获得的巨大成功。



～再次踏上征途～

驾御梦般座驾再游战斗边缘!

ARC	厂商：SEGA　　类型：RAC
	媒体：MODEL-3基板

一如既往的“Gentleman Start Your Egines”令玩家倍感亲切，新作仍然分初、中、高三级赛道，各赛道的景色各异。由于动用了2.0版MODEL 3的极限表现力，玩家欣赏到最美丽的画面。

而本作的赛车也有三种备选，选定了赛车再进行车动或自动档的选择，是同前作的区别之一。


都市流行告诉你什么是街头最酷的流行文化。
有点新鲜，有点另类，但cool是没有国界之分的。
都市酷流行
COOL
真正精美制作
140面彩页鲜活上市
国内第一本完全介绍青少年流行服饰的图书，2000多幅彩色图片，
教你知道什么叫"前卫"，什么叫"流行"，什么叫"酷"！
比酷
我说了算！
街头服饰档案解析报告
流行衣着宝典·解放你的脚丫子
锐步·匡威完全历史档案
名牌牛仔裤的时代
70-90年代稀世服饰珍品大检阅
耐克乔丹1-13代 AIR MAX球鞋精品辩识
都市流行 告诉你什么是最酷的流行文化
酷 都市流行
COOL
锐步、匡威完全历史手册
街头流行服饰完全解析
耐克乔丹1-13代运动鞋
青少年阅读版
24.99元
ISSN 1006-5032
"都市流行"为所有爱酷、比酷的朋友们提供最cool、最炫、最火的街头文化，没有"流行"，什么都不是！
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 订价：6.40元